

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FILOZOFICKÁ FAKULTA

KATEDRA ESTETIKY

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Lenka Soukupová

**INFORMACE V POJETÍ VILÉMA FLUSSERA  
JAKO ESTETICKÝ ZÁŽITEK**

**VILÉM FLUSSER'S CONCEPT OF INFORMATION  
AS AESTHETIC EXPERIENCE**

Praha 2015

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Stejskal, Ph. D.

Děkuji Jakubovi Stejskalovi za pozornost, kterou této práci věnoval, významně nápomocné poznámky a za jeho profesionální i lidsky vstřícný přístup. Rodičům děkuji za důvěru, podporu a zájem a v neposlední řadě děkuji Vilému Flusserovi, *in memoriam*, za informaci.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

Lenka Soukupová

V Praze dne 20. 1. 2015

.....

## **Abstrakt:**

Práce se na základě interpretace vybraných textů Viléma Flussera snaží postihnout význam, který v jeho myšlení nabývají estetické kategorie. Klíčem pro pochopení podstaty estetických kategorií je zde koncept jejich závislosti na míře zvyku, vyjádřený v eseji *Zvyk jako hlavní estetické kritérium*. Související problém přenosu informací je ústředním tématem kapitoly *Vampyrotheutis Infernalis: His Art*, ze které vyplývá zásadní význam prostředků komunikace v kreativním procesu vyjádření i zpracování informace. Tento význam je podstatný pro tezi nadcházející kulturní revoluce, ve které se estetická kritéria stávají univerzálními, předložené nejuceleněji v eseji *Do univerza technických obrazů*. S další literaturou pracuji příležitostně během sledování výše nastíněné linie.

**Klíčová slova:** informace, redundance, imateriálnost, médium, paměť, kreativita, filozofická fikce, informační revoluce, telematika, estetické kritérium, technický obraz, kód, Flusser

## **Abstract:**

On the basis of the selected Vilém Flusser's texts, the main aim of the present thesis is to comprehend the meaning of aesthetic categories in his philosophy. The key to understanding of the essence of Flusser's aesthetic is the concept of the derivation of aesthetic categories from a degree of a habit, expressed in the essay *Habit as a true aesthetic criterion*. The related problem of the information transmission is the central issue of the chapter *Vampyroteuthis Infernalis: His Art*, from which the crucial significance of the means of communication in the creative process of expressing and processing the information emerges. This significance is the base for proposition of the upcoming cultural revolution, which is the most comprehensively listed in the essay *Into the universe of technical images* and in which the aesthetic criteria become universal. Other literature is discussed occasionally during the observance of the pattern outlined above.

**Key words:** information, redundancy, immateriality, medium, memory, creativity, philosophical fiction, information revolution, telematics, aesthetic criterion, technical image, code, Flusser

## Obsah

1. Úvod
2. Zvyk jako hlavní estetické kritérium
3. Vampyrotheutis infernalis: umění
4. Do univerza technických obrazů
  - 4.1. Model schematizace kulturních dějin
  - 4.2. Aparát
  - 4.3. Význam technických obrazů
  - 4.4. Estetizace zkušenosti světa v telematické společnosti
  - 4.5. Hudební charakter univerza technických obrazů
5. Závěr
6. Seznam použité literatury
7. Grafická příloha

# 1.Úvod

Uvažování Viléma Flussera (1920-1991) dosud mělo nejpatrnější ohlas v okruhu německo-jazyčných mediálních studií. Jako zdroj originality Flusserova přínosu k myšlení o médiích, obzvlášť těch tzv. nových, se dá chápat jeho filozofická pozice. Povahu produktů nových technologií zkoumal – v porovnání s ostatními významnými teoretiky vyjímecně - na pozadí existencialistické religiozity kriticky přejatou fenomenologickou analýzou. To jeho uvažování v rámci tradice snad nejužěji spojuje s Martinem Buberem a Edmundem Husserlem. Tematicky je pak Flusserovo zkoumání kulturních efektů nových technologií blízké zkoumání elektronických médií Marshalla McLuhana, zkoumání fotografie ho přibližuje Rolandu Barthovi, zkoumání kyberkultury Pierre Lévyemu, zkoumání fikcí Jean Baudrillardovu zkoumání simulaker..., ale přístupy i závěry se v těchto nejvýznačnějších případech značně liší. Flusserem nejčastěji využívaná esejistická forma je příznačná pro nesystematičnost, s jakou problémy uchopuje. Blíže neurčené, dosud v úplnosti nezeditované množství esejí v portugalštině, němčině, angličtině, francouzštině a češtině, publikovaných knižně i v různých periodících, se jeví jako sbírka samostatných variací na kloubící se témata. Tak lze Flusserovy vzájemně se prohlubující texty číst na různých úrovních.

Záměrem této práce je interpretace, ze které vyplynou esteticky relevantní konsekvence Flusserovy filozofie. Pro tento účel vycházím primárně ze dvou samostatných esejí a jedné vyňaté kapitoly. Jako první je zařazena interpretace sedmistránkové eseje *Zvyk jako hlavní estetické kritérium*, protože je výslovně a nejužěji zaměřena na typicky estetický problém, ve srovnání s jinými Flusserovými esejemi je poměrně tematicky vyhraněná a tedy snadněji srozumitelná a zdá se tak být vhodným úvodem k dalšímu rozšíření kontextu. Vznikla v roce 1990, patří tedy k nejnovějším ze všech Flusserových textů a požadavek nového hlavního hlediska, který klade, byl zjevně motivován technickými obrazy (jinak řečeno produkty nových technologií). Pro jejich hodnocení dosavadní hlediska podle Flussera nejsou adekvátní. Z jakých důvodů vyplývá z třetí kapitoly této práce, která interpretuje esej *Do univerza technických obrazů*, datovanou k roku

1985. V druhé kapitole interpretuji kapitolu *Vampyrotheutis Infernalis: Umění*, vydanou v roce 1987 v knize *Vampyrotheutis Infernalis*, ve které Flusser na pozadí fikce pojednává (estetické) prožívání v jeho podstatě a mimo jiné charakterizuje pojem krásy a jeho roli v procesu vnímání umění. Z této kapitoly vyplývá důležitost, jakou Flusser přikládá způsobu předávání informací, na jejichž základě probíhá estetický prožitek, což je přínosné pro pochopení další argumentace v kapitole třetí. Všechny referované texty jsou z posledních let Flusserova života, kdy svoji hlavní pozornost soustředil na možnosti nových technologií. Formován studiem fenomenologie, filozofie jazyka a existencialismu a následným angažováním se ve vlastním projektu komunikologie, se Flusser v těchto letech soustředil na změny, které doprovází bující technologický vývoj. Po předchozím působení na univerzitě v São Paulu Flusser v osmdesátých letech cestoval po Evropě a přednášel zejména o aspektech technických obrazů.

Zdánlivá lakoničnost mnoha Flusserových tezí, které se vzpírají zařazení do jednotného logického systému a nabývají hlubšího smyslu až ve vzájemných vztazích, a jeho takřka sugestivní styl typický metaforičností a svévolným využíváním prvků etymologických rozborů, významně znesnadňuje i ozvláštňuje čtení. Ke každé referované myšlence by se dalo dodat množství poznámek o roli, jakou hraje na jiných místech Flusserových úvah a na jakém základě je založena metaforičnost jejího vyjádření, ale nepřehlednost této práce by se pravděpodobně zvýšila na neúnosnou míru. Proto neodkazuji k některým tématům v celkovém rámci Flusserových filozofických zkoumání důležitých, která se i přes svou relevanci zdají být abstrahovatelná, jako například téma jazykové skutečnosti a překladu, životního pocitu bezednosti, nomádismu, designu, křesťanské nauky.

## 2. Zvyk jako hlavní estetické kritérium

Entropie,<sup>1</sup> parafrázovaná například jako míra informativnosti/ redundance, je ve Flusserově filozofii podstatnou hodnotou. Je určující i pro estetickou hodnotu: k ní vede vztah přes intenzitu zážitku, která je určena právě mírou informativnosti. Estetické je zde chápáno jako to, co je možné zažít.<sup>2</sup> Z hlediska intenzity je opakem zážitku zvyk. Navyklé, pravděpodobné a redundantní je vnímáno minimálně intenzivně, je proto neestetické. V eseji *Zvyk jako hlavní estetické kritérium* (1990) Flusser výše zhruba načrtnutou teorii vykresluje redefinicí několika k podobnému významu směřujících pojmů, zdůrazňuje závislost kritéria zvyku na čase a naznačuje vyplývající důsledky pro uměleckou kritiku. I když Flusser v této eseji operuje převážně s dichotomiemi nepravděpodobný/pravděpodobný, nový/starý, očekávaný/neočekávaný, vyplývá z ní analogičnost těchto dichotomií s dvojicí informativní/redundantní. Vzhledem k tomu, že chci v této práci směřovat pozornost ke společnému jádru esteticky relevantních úvah v reprezentovaných textech, používám výraz informativní častěji, se zřetelem k zachování souběžnosti interpretace s původní esejí, protože v druhé a třetí kapitole práce se postupně ukáže významnost jeho role.

---

<sup>1</sup> Pojem entropie je používán zejména v matematice, fyzice a teorii informace, v kontextu problému pravděpodobnosti a neurčitosti systémů. Laicky chápu entropii jako vlastnost stavu systému, kdy vysoká entropie značí vysokou neuspořádanost systému, ve kterém je možná komplexita systému pouze potenciální a energie je rozpýlená. Oproti tomu v systémech s nízkou entropií se energie nevyskytuje volně, ale je již investována do (ať jednoduchého nebo komplexního) uspořádání hmoty. Informování je aktivita, která snižuje entropii. Důležité zde je, že druhý termodynamický zákon, v němž byl pojem entropie ustanoven (jako veličina) říká, že vývoj izolovaného systému směřuje k entropii (její nejvyšší míře). Flusser chápe spontánní, přírodní jevy jako entropické, kulturní jako negativně entropické. Lidskost pak podle něj spočívá v typicky kulturním vzpírání se přirozené tendenci k entropii.

<sup>2</sup> Flusser podle etymologického rozboru slova estetický (*f. aisthétá: perceive=vnímat, Oxford Dictionary of English etymology, 1966*) chápe estetické jako vnímatelné a z tohoto ztotožnění vyvozuje další důsledky. I když explicitně nereflektuje historickou zatíženost pojmu estetický, zdá se být jeho chápání zážitku konceptem s potencií pojmut různě rozborů estetického (např. souvztažnost smyslového a mimosmyslové vnímání, diferentní modifikace kategorie krásna, strukturovanost estetické recepce,...).



Zde je u pojmu informativní akcentována odlišnost informativního vjemu od vjemu předcházejícího nebo očekáva(tel)ného. Velmi blízký je pojem novosti, novost se neodvozuje od umístění na časové ose, ale právě od míry informativnosti. Dalším pojmem významově blízkým informativnosti a novosti je pojem nepravděpodobnosti - sdílí charakter jiného, nepředvídaného. Co nese tyto charakteristiky, jde proti proudu všeobecné tendence k opaku: k redundanci, stárí, pravděpodobnosti. Nicméně vše informativní, nové a nepravděpodobné v sobě tento opak implicitně nese, protože vnímáním a následným vřazením do reorganizovaných struktur, ve kterých se usadí, k němu v toku času samovolně míří (Flusser, 2002a, s. 51). Více či méně dlouhý proces vstřebávání mění nové ve staré a nepravděpodobné v pravděpodobné. Analogie k estetické situaci v tzv. tvrdých vědách, konkrétně druhém termodynamickém zákonu (viz. pozn. č. 1), není pouhou ilustrací nebo odvoláním na nějaké univerzální principy, je základem pro radikální návrh použití matematických algoritmů k hodnocení umění (Flusser, 2002a, s. 51).<sup>3</sup> Jako odpověď na možnou otázku po zachování vlastní identity pojmů mohu vyslovit domněnku, že informativní by mohlo implikovat spíše subjektivní a nové spíše objektivní kvalitu; pro použití pojmu informativní by zásadní byl dopad na vnitřní svět recipienta a u pojmu nový by to byl potenciál pro tento dopad. Nicméně provázanost významů obou termínů a následně jejich nutné sloučení v případě aktuální kritiky, v této esejí nijak výslovně nereflektované, zřejmě souvisí s důrazem na

---

<sup>3</sup> Nahradit pojem krásy pojmem novosti doslova navrhuje také např. Ben Vautier (umělecké hnutí Fluxus). Nové je pro něj podobně jako pro Flussera jediným platným měřítkem umění a faktorem změny jedince (Vautier, 1967, s. 187). Pokusy o vypracování algoritmizované kritiky, jejíž vznik zde Flusser neurčitě navrhuje, na základě zkoumání vztahu mezi informační teorií a estetickým vnímáním prováděl Abraham Moles (jež byl pro Flussera osobně intelektuálně důležitý, Flusser, 1988, 9:07) nebo Max Bense. Rovnici estetické hodnoty A. Moles získal modifikací Birkhoffovy rovnice estetické hodnoty jako poměru řádu a complexity na násobek řádu a complexity (Klutsch, 2012, s. 66), ovšem nedá se říci, že by se aplikovaná např. na hudební partitury (s ohledem na redundanci jistých figur nebo hlasitost) stala funkčním kritickým nástrojem. Za prvé se zdá, že novost spočívá právě ve vymykání se předpokládatelným kritériím, za druhé rámec, bez kterého novost není definovatelná, je individuální (např. u B. Vautiera, viz. výše, jsou jím obecně dějiny umění, B. Vautier ale počítá s rolí, kterou při určování novosti v umění hraje kontext, konkrétním příkladem je to v odkazovaném textu národní kultura). Otázkou tedy zůstává, jak je za předpokladu pohyblivosti rámce vůbec možné kritéria, od kterých se odvíjí měřená míra řádu a complexity, určit. Je snad pravděpodobné, že mimo jiné i toto napětí, objevující se podobně v rozdílu mezi očekávaným a očekávatelným nebo informativním a novým (jak ho nastiňuji v domněnce níže) vede Flussera k tomu, že mluví o informativnosti v intersubjektivním rámci a navrhuje novou kritiku jako kritiku kritérií (viz. pozn. č. 44). Tato esej je ovšem teoretickým podkladem pro, podle Flussera v budoucnosti možnou, aplikaci kritéria zvyku v kritické praxi, ne vypracováním konkrétního návrhu takové aplikace.

dialog a zachytitelnost informace v intersubjektivním rámci, které vyplývá z následujících kapitol.

Právě sdílený význam obou výše zmíněných charakteristik dovoluje jejich míru kalkulovat, kvantifikovat, skrze ne/pravděpodobnost. Nepravděpodobnost totiž nové a informativní podmiňuje a je to vlastnost, kterou jevu přisuzujeme na základě racionální úvahy, potažmo kalkulu, založené na posouzení stávajícího stavu a jeho možných důsledků. Například: vodík se vyskytuje čtyřikrát hojněji než hélium, setkání s ním je tedy čtyřikrát pravděpodobnější než setkání s atomem hélia a jestliže novost chápeme jako odlišnost od poznaného, zařazeného do sféry normality ve smyslu běžnosti, zkrátka vlastnost toho, s čím jsme se dosud nesetkali, můžeme říci, že atom hélia je čtyřikrát novější než atom vodíku (Flusser, 2002a, s. 52). Takto kalkulatelná je novost, což by mělo umožnit kritiku umění jako exaktní vědu, jež by byla schopná změřit estetický účinek pomocí algoritmu. Měření estetického účinku skrze míru novosti zahrnuje i tradiční estetickou kategorii krásy, protože jádro zážitku nového a krásného spočívá ve stejném typu hrůzy. Tato hrůza, mírněji řečeno chvění, pramení ze strachu z nečekaného, neznámého do míry absolutní nepředstavitelnosti. Měřením pravděpodobnosti toto chvění kvantifikovat by teoreticky potvrdilo, dle Flussera intuitivní, chápání totožného jádra zážitku krásna a hrůzy. Příkladem intuitivního vyjádření této totožnosti má být výňatek z Rilkeho básně, ve které říká, že každý anděl je hrozný (Flusser, 2002a, s. 51-52). Umění (Flusser zřejmě předpokládá ideální ztotožnění uměleckého a krásného) je pak lidskou aktivitou, která cílí k produkci nepravděpodobných a tedy krásných situací a míra uměleckosti je odvoditelná od míry nepravděpodobnosti (Flusser, 2002a, s. 52). V kontextu, ve kterém se záměrem být nepravděpodobná vzniká, by umělecká situace dosahující vysoké nepravděpodobnosti byla zažívána jako nečekaná a proto ne výhradně krásná, ale i nenáviděnihodná a ošklivá (Flusser, 2002a, s. 52). V maximě intenzity vjemu, měřeného podle jeho nečekanosti (nepravděpodobnosti, novosti, informativnosti) se totiž hrůza krásného a hrůza odporného setkávají. Maxima slouží jako teoretický nástroj, v praxi vnímání je nejfrekventovanější šedá zóna pěknosti nebo kýče, ve které je obsaženo variabilní množství redundantního (starého, pravděpodobného, očekávaného). Jakkoli je ovšem zážitek hrůzný, jeho hrůza a s ní tedy i odpornost nebo krása postupem času nutně vyprchá a mění se ve zvyk - což je dle Flussera vyjádření vysoké pravděpodobnosti v kontextu estetického vnímání. Chápání fyzikální teorie jako analogické k estetické, kdy entropie a zvyk jsou paralelami v odlišných kontextech, podporuje použití míry zvyku jako základního měřítka estetičnosti, protože míra entropie je základní kategorií fyziky. Směřování ke zvyku v

kontextu estetickém kopíruje samovolnost, se kterou fyzikálně nahlížená situace směřuje k entropii - trvajícím vnímáním se předmět stává zvyklejší (jak rychle může být pro novou kritiku jedním z relevantních hledisek). V kategoriích výše uvedených entropii i zvyk charakterizuje vysoká míra redundance, stárí a pravděpodobnosti. Umělecká kritika vycházející z těchto předpokladů by byla strukturována měřením fází, během kterých se hrůza mění na zvyk a estetický zážitek slábne. Vysoká intenzita estetického vyjádřená akustickým termínem je hluk, nízká intenzita zvyklého tichý šepot (Flusser, 2002a, s. 53). Horizonty, imaginární póly měřítka umělecké kritiky jsou na jedné straně nepravděpodobnost, informativnost na hraně nemožnosti, a na druhé straně absence jakékoli informace na hraně tautologie (Flusser, 2002a, s. 53). Analogie hluku připojuje k pólu maximální novosti představu něčeho intenzivně působícího, ale obtěžujícího, bez přístupného smyslu a řádu, tichý šepot na druhé straně představu něčeho nevýrazného, nevyžadujícího pozornost.

Tato škála ovšem musí být používána dynamicky (Flusser, 2002a, s. 53), tedy s vědomím, že momentální výsledek měření sám o sobě nemá hodnotu, je jen výsekem z kontinuální křivky. Dá se tak říci, že evaluace je spíše neustávající reevaluací, protože hodnota uměleckého díla během procesu zvykání si klouže na škále mezi extrémy. Přijmout tento hodnotový relativismus je obtížné, protože relativismus odporuje tendenci k entropii, usazenosti, a vyvolává hrůzu z neznámého informačního hluku, k jehož uspořádání nemáme prověřený postup. Taková umělecká kritika je obtížně přijatelná již teoreticky, protože je vnímána jako odporná, ošklivá.<sup>4</sup> Mezi minimální a maximální informační intenzitou existují překrývající se zóny estetických fenoménů. V těchto zónách hrůza sklouzává k nadšení, odpornost ke kráse. Vysvětlení spočívá v roli, kterou v procesu vnímání hraje zvyk. Ten, jak se domnívám, umožňuje uchopení hrůzného např. objevením konstitutivních prvků zážitku a jejich vztahů, ponořením do způsobu, jakým je

---

<sup>4</sup> Vše, co odporuje přirozené tendenci k entropii, je obtížné už z logiky slova odpor, jak používá ve fyzice, kde je odpor energie vydaná na vzepření se vnějšímu tlaku, zde tendenci k entropii. To, o čem v obecném jazyce mluvíme jako o odporném, odporuje například našim ideálům, zvyklému vkusu. Snad zde Flusser také počítá s psychologicky podmíněným odporem k neznámému (xenofobií). Pocit odpornosti se tak může vztahovat k čemukoli novému, tedy i k návrhu způsobu kritizování. Aplikovaná je pak taková kritika odporná, protože nepřipisuje svým předmětům žádné stálé (zvyktnuté) kvality a člověku se přiči chápat hodnoty jako provizoria, protože přirozeně touží po nějaké míře zvyku (tendence k entropii jeho hodnotového systému). Jako příklad Flusser uvádí pravděpodobnou nechuť, kterou by člověk pocítil, kdyby měl uznat, že zvyk může zrušit krásu Mozartovy hudby.

ono konkrétní hrůzné hrůzné, zkrátka nějaké uspořádání. Akceptování minima redundantního a ustáleného je pak zřejmě základem případného budování smyslu, chápání complexity,...a následného zvykání si na estetický objekt. Hrůza spojená s odporem k neuchopitelné cizosti, proniknuta něčím (teorií, vyvolanou vzpomínkou, souvisejícím faktem, povědomou strukturací,...) přijatým za odpovídající a zvyknutí hodné, se přivlastněna mění v hrůzu spojenou s krásou. Strach z neznámého se může změnit v slibné tušení přesahujícího. Se snižující se novostí informace příjemci více vyhovuje, lépe zapadá do jeho navyklého vkusu nebo očekávání, recepce je pohodlnější a příjemnější (nevyžaduje velkou námahu) a umělecké dílo je tak vnímáno jako hezčí. Umělecké dílo Flusser tedy pojednává primárně jako komunikátora informace, přičemž je nutné mít na paměti, že ne informace, která je charakterizována jako nositel faktické vědomosti, ale informace, která je charakterizována střetem s novým, kterému vystavuje svého vnímatele a mění ho tak. Ústřední je tedy povaha vjemu určená korelací aktuálních podmínek na straně recipienta a díla, ne platnost díla pouze v nějakém objektivním kontextu, jak by důraz na pojem informativnost, chápáním v obecném slova smyslu, mohl evokovat. Povaha vjemu je dána způsobem, jakým dílo komunikuje a způsob, jakým dílo komunikuje, je dán jeho informativností. Neboť čím lépe (srozumitelněji) komunikuje, tím hůře (méně) informuje (Flusser, 2002a, s. 54). Čím je snadnější dílo rozluštit, čím méně odporuje zvyku, tím proces vnímání proběhne snadněji, příjemněji, dílo je vnímáno jako hezčí a je společensky úspěšné (Flusser, 2002a, s. 55). To platí do určitého bodu, kdy je množství informativního přesaženo množstvím redundantního. Recepce pak nevyžaduje žádnou pozornost a vlastně se tak ruší. Není, co by mohlo být zažito, takže ani nelze mluvit o zážitku, jen o zvyku. Požadavky na aktivitu vnímatele klesnou z příjemně nízkých k tak nízkým, že výsledkem je pouhé potvrzení již integrovaného. V termínech fyziky jde o termodynamickou smrt, v termínech akustiky o ticho, v termínech estetiky o kýč.

Jak Flusser poznamenává, mohlo by se zdát, že estetická hodnota je měřitelná na linii, která vede od pólu minimální k pólu maximální informativnosti, od zóny kýčovitého přes zónu pěkného do zóny krásného a ošklivého. Tyto zóny a odvoditelné hodnoty jsou z důvodu budoucího spádu zážitku do zvyku provizorní (historické), z toho ale nevylývá linearita měřítka umělecké kritiky, díky které by kritika mohla hodnoty přiřazovat umění podle jeho reálného stáří. Ještě více než popření věčných hodnot je důvodem odpornosti této umělecké kritiky to, že směšuje vznešené a a nízké, což uvádí ve zmatek a nejistotu (Flusser, 2002a, s. 55). Zóny kýče, pěknosti, krásy a ošklivosti se totiž nejen překrývají, ale přelévají se do sebe a to ne dvěma směry na jedné

(například časové) linii, ale ve spojitě smyčce (viz. grafická příloha). Minimální informativnost (prázdnost) kýče se s uvědoměním (rozpoznáním) mění v ošklivost, nízká informativnost (snadná vyčerpatelnost) pěkného se mění v kýč, vysoká informativnost krásného se vyčerpána mění v pěknost, vysoká informativnost silně ošklivého ho přijetím mění v krásné (objektový pól estetického vnímání přitom zřejmě může být totožný). Průvodcem změny je vždy zvyk, závislý na průběhu času (přes to ale od něj zřejmě není jeho míra odvoditelná podle nějakého vzoru, protože pak by kritika měla zvykнутelný řád). Kruhovitost, v jaké se jeví umělecké univerzum, je podle Flussera vyjádřena Sartrem alegorií procesu, ve kterém se přijímání informací mění v přehlčení a znechucení. Sartre popisuje hrnec medu, ve kterém jsme ponořeni a lížeme med, dokud přemožení hnusem nezačneme zvracet. Ve zhnusení, které mění sladkost zvyku v teror a odhaluje naši vlastní prázdnotu kontrastní k plnosti kýče, spočívá lidskost. Uvědomění si sebe sama je uvědoměním vlastní dutosti oproti plnosti světa, je momentem, kdy člověk začíná zvracet natrávený svět. Tento moment dle Sartra, jak ho interpretuje Flusser, definuje člověka a dle Flussera je i výchozím momentem umění. Být člověkem totiž stejně jako být umělcem znamená vykazovat odpor vůči tendenci k entropii, vůči semletí zvykem, tvorbou nepravděpodobných situací (Flusser, 2002a, s. 55-56). To vysvětluje krásu, která může vzniknout překonáním zhnusení z kýčovitosti. Smyčka, ve které se kýč mění v ošklivost, ta v krásu a krása sklouzává k pěknosti, aby se změnila v kýč, je estetickým ekvivalentem negativně entropických epicyklů ve fyzice a kosmologii. Ve fyzice a kosmologii jsou ovšem tyto epicykly podřazeny tendenci k finální entropii systému. V říši estetiky, kde je umění zdola motivováno zhnusením zvykem, vulgaritou, kýčem,..., aby vyvolalo opačný pocit hrůzy z krásného, vysvětlení tak jednoduché být nemůže. Muselo by být odpovědí na otázku, jak je možná dialektika, ve které spolu tak úzce souvisí minimum a maximum informace, nízké a vznešené. Toto definování člověka jako umělce se nemůže, narozdíl od epicyklů ve fyzice, jevit pouze v rámci jakéhokoli přesahujícího principu (jímž pro negativně entropické epicykly je tendence k finální entropii). Pokud bychom totiž hledali princip, jemuž je definice lidství podřazena, pohybujeme se už, jak říká Flusser, v oblasti náboženství, potažmo mysticismu (Flusser, 2002a, s. 56-57). Pocit posvátného, vlastní religiózní zkušenosti, Flusser vzhledem ke škále mezi zvykem a hrůzou situuje ještě za její hranice, kamsi nad naprosto nezvykнутelnou hrůzu (Flusser, 2002a, s. 54).

Závěrem eseje je, že budoucí kvantifikovatelnost umělecké kritiky je nezbytná, abychom mohli opustit falešnou představu neměnných hodnot uměleckých děl. Taková kvantifikace, která bude

využívat teorie informace i fyziky, bude umělecká díla měřit pomocí smyčky, která zahrnuje zóny ošklivosti, krásy, pěknosti, kýče a odhalí sklon uměleckých děl upadat do neestetičnosti zvyku (Flusser, 2002a, s. 57).

Dá se vyvozovat, že vlastnosti, které umění v libovolném kontextu činí novým, jsou hodnocení míry zvyklosti podřazeny. Kdyby to měly být nějaké konkrétní vlastnosti, šlo by zřejmě o vlastnosti materiálu, které, jak vyplývá z následující kapitoly, ve skutečnosti esenci umění zastírají. Přesto by tedy mělo být možné uměleckost měřit – měřením zvyklosti by se zároveň měřila intenzita estetického zážitku a ta by pak určovala míru uměleckosti.

### 3. Vampyrotheutis Infernalis: Umění

Spoluautorem knihy *Vampyrotheutis Infernalis* (1987), ze které je interpretovaná kapitola Umění vampýří chobotnice vyňata, byl Flusserovi Louis Bec, biolog a badatel v oblasti zoologických systémů. Bec na základě studia umělých inteligencí a zoosémiotiky vytváří fabulace, jejichž důsledky zkoumá na poli epistemologie (zde má epistemologický rozměr problém závislosti poznávání na jeho prostředcích). Podobně je tomu v této filozofické fikci, ve které autoři na pozadí antropomorfizace vampýří chobotnice<sup>5</sup> zkoumají odpovídající aspekty života člověka.

---

<sup>5</sup> I když encyklopedicky je *Vampyrotheutis Infernalis* částečně chobotnice, částečně medúza, budu pro nekomplikovanost používat hrubý překlad vampýří chobotnice. V běžném encyklopedickém smyslu jde o živočicha řádu hlavonožců, který obývá hloubky moří v tropických a subtropických oblastech. Rozmnožovací proces, kterému zde autoři přiřazují komunikační význam, ve skutečnosti probíhá tak, že samice svá vajíčka nechá oplodnit spermiemi (uloženými předtím libovolně dlouhou dobu v spermatoforu v samiččině těle) a po čtyřech stech dnech, kdy se vylíhnou, zemře. Jestli při procesu párování reálně hraje nějakou roli barva inkoustu (který živočich vypouští, když se chce maskovat) nebo intenzita světelných paprsků (které vysílá podle biologů také k obraně – matení predátora), což by odpovídalo tomu, jak je proces popsán Flusserem a Becem, není jasné. Uvádí se, že vzhledem k řídkosti populace a rozlehlosti obývaného území je párování spíše náhodné. Becův a Flusserův *Vampyrotheutis Infernalis* je popsán ve stejnojmenné knize, ale kromě toho existuje jako uměle vygenerovaný algoritmus. Jednoduše řečeno, Bec nacpal do počítače čísla vypovídající o nějakém primitivním hlavonožci a nechal počítač, aby pomocí zákonů popisujících vývoj živočišných organismů Vampýří chobotnici vyvinul. Poté ji promítal na plátno a předváděl na výstavách a napsal o ní s Flusserem knihu (Flusser, 1996). Tedy - do jaké míry je chování vampýří chobotnice v knize odvozené od vampýří chobotnice – algoritmu nebo naopak, do jaké míry jde o chování náhodně vygenerované nebo záměrně designované, by podle Flussera jistě nebyla vhodná a ani zodpověditelná otázka (viz. pozn. č. 44). Vhodná otázka by zněla, nakolik je vampýří chobotnice, knižní hrdina-algoritmus s podobou hlavonožce, nová, což z mnoha hledisek jistě je, a o čem její novost vypovídá.

Vycházím z kapitoly Umění vampýří chobotnice, protože i když se autoři nezabývají primárně estetickým prožíváním, ideální charakter takového prožívání vysvítá z přítomných úvah. Umělecká praxe vampýří chobotnice je alegorickým ztělesněním teoretického ideálu umělecké praxe, kdy je tento ideál určen konceptem informace. Informace<sup>6</sup> vnímatele je podstatou umělecké recepce a informace umělce výchozím momentem uměleckého vyjádření. Podstata umění je stejná u člověka i u vampýří chobotnice, v lidské praxi je ale zanesena problémem prostředkování v komunikaci, problémem povahy materiálu, která limituje přenos informací. Tento problém je ozřejmen v kontrastu s přímým přenosem informací mezi vampýřími chobotnicemi. Chobotnice komunikují podle Flussera a Beca tak, že ejakulují pigment, ve kterém je komunikovaný obsah (mimoděk, jaksi automaticky) vyjádřen a i když ho jiná chobotnice zřejmě primárně postřehne smyslově, důležité je, že vjem informace samotné je stejně bezděčně přímý jako její vyjádření, což lze samo o sobě obtížně specifikovat a jeví se jasněji v kontrastu s nutností rozklíčování materiálního kódu komunikace lidské. Na významu ale postupně nabývají podstatné, ne kontrastní rysy umění obou druhů - v návaznosti na schematizaci dějin podle vztahu materiálu a umělce Flusser závěrem říká, že povaha lidské komunikace se v současné epoše blíží povaze komunikace vampýří chobotnice, i když forma se liší. Možný dojem, že v této kapitole jde o samoučelné fantazírování, vyvrací její chápání jako poukazu na široce omezující efekt komunikace v materiálu v kontextu dalších Flusserových textů. To platí i pro postup hrubé schematizace, která si navíc neklade nárok na doslovnou platnost,<sup>7</sup> má spíše poukazovat na to, čím jsou určovány způsoby, jakými se realizuje lidské vědomí, co mění podmínky lidského vyjádření. Ráda bych zde poskytla definici informace a komunikace v rámci Flusserovy filozofie, ale obávám se, že jeho nedůvěra v možnosti materiálu, zde konkrétně jazyka vědy i filozofie, objektivně prostředkovat, se promítá do strategie postupného osmyslování pojmů kontextem a dopustím se vzhledem k tomu nepřesností. Pro hrubou výchozí a jak doufám nezavádějící představu snad mohu říci, že informace používaná jako podstatné jméno je obsahem vyjádření,

---

<sup>6</sup> Zde informace znamená proces, kterým vnímatel i tvůrce prochází během vstřebávání informace (jako obsahu), viz. pozn. č. 8.

<sup>7</sup> Vysvětlení podobného postupu jinde: „Záměrem modelu, který se zde předkládá, není samozřejmě nějaká schematizace kulturních dějin. To by byla směšně naivní opovážlivost. Tento model má spíše soustředit pozornost na ty kroky, které vedou od jednoho stupně modelu k dalšímu;“ (Flusser, 2002b, s. 13).



který mění okolí, nebo proces změny, a informace jako sloveso je aktivita, která mění okolí.<sup>8</sup> Předpona in před kořenem formace konotuje tvarování, které není povrchové, ale odehrává se na úrovni vnitřního uspořádání, formován je bytostný charakter entity. Komunikace je proces, který umožňuje přenos informací. Informovat znamená měnit někoho nebo něco, komunikovat znamená vyjadřovat se směrem k někomu, komunikace ale nutně nemá informativní efekt. Naopak, vztah mezi informativností a komunikativností je inverzní.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Flusser vlastní vyčerpávající definici nepodává, ale zdá se, že jeho pojetí informace zahrnuje následující: „Najznámejšie definície obsahujú tieto aspekty: informácia ako odstraňovanie neurčitosti, informácia ako štruktúra a organizácia poznatkov, informácia ako vlastnosť organizovanej hmoty, informácia ako rozdiel, ktorý vytvára zmysel, informácia ako obsah výmeny informácií s vonkajším svetom pri prispôsobovaní sa prostrediu a obsah komunikácie. Ďalšie rozšírené prístupy určujú informáciu ako odrazenú varietu reality s dohovoreným významom alebo obsah správy znižujúci neurčitost'. Pre informačné správanie je dôležité vymedzenie informácie ako psychofyziologického javu a procesu. Známa definícia Michaela Bucklanda určuje informáciu ako proces, ako znalosť a ako vec. Informácia ako proces je aktom informovania a zmenou stavu poznania. Informácia ako znalosť je založená na vnímaní a komunikácii a vytváraní zmyslu. Informácia ako vec znamená dokumenty, artefakty a informačné objekty, ktoré sú nosičmi informácií. Tu je dôležitá úloha prostredia (environmentálny kontext), v ktorom sa objekty nachádzajú, pretože predstavujú potenciálne podnety na vytvorenie informácie;“ (Steinerová, 2011, s. 8). Do Flusserova prístupu se jistě promítá jeho povědomí o roli pojmu informace v tzv. tvrdých vědách, kde je informace kvantifikovatelná pomocí aplikované matematiky (Flusser přednášel teorii komunikace a filozofii a evoluci vědy na technice saopaulské univerzity a zajímal se tam o studium kybernetiky, automatizace a matematické teorie informace). V Becově domácím, biologickém diskurzu, je informace často ztotožňována s jejím původem a její informační dosah lze snadno měřit, protože je jednoduše kódovaná.

<sup>9</sup> „Pokud aplikujeme základní zákon komunikace, který říká, že informace a komunikace jsou proporční inverzně, můžeme měřit, jak moc daná práce komunikuje: čím lépe komunikuje (čím víc redundance obsahuje), tím méně informuje;“ (Flusser, 2002a, s. 54). Komunikace je pro Flussera vyjimečně významná na mnoha rovinách: na rovině teoretické je styčným bodem přírodovědných a humanitních oborů, její kompetence kříží kompetence různých disciplín a cílem této teorie komunikace není výklad, ale změna praxe (Flusser, 1998, s. 172-178). Na rovině existenciální je komunikace zájmem člověka, na rovině epistemologické kód, ve kterém probíhá, určuje způsob myšlení (poznávání). Jako všechny své termíny Flusser komunikaci definuje různě, například následovně: v širším smyslu jde o proces, kterým je systém změněn jiným systémem, v užším smyslu o proces, kterým je systém změněn jiným systémem tak, že suma informací v systému je na konci procesu větší než na začátku (Flusser, 2002c, s. 8). Zdá se tedy, že mezi komunikativností a informativností je podobný vztah, jako mezi redundantností a informativností: do jisté míry je komunikativnost v zájmu informativnosti, nad tuto míru již ruší informativní efekt.

Umělecká díla zde Flusser pojímá jako paměťové schránky, do kterých lidé ukotvují informace. Samotný akt uskladňování informací, který je ve vzájemné podmínce s existencí paměti, historickým vědomím a kumulativním charakterem přenosu informací, je dán způsobem, jakým jsou informace přenášeny. Narozdíl od nižších zvířat, člověk i vampýří chobotnice informace během přenosu vědomě mění. Tak vznikají nové informace (u nižších zvířat nové informace vznikají jen náhodou a staré jimi jsou samovolně vytlačeny), které jsou v procesu vnímání vztahovány ke starým, uloženým v paměti, a zahrnovány do ní. Takový proces probíhá u člověka v konvenčním, anorganickém kódu,<sup>10</sup> který se realizuje v různých materiálech,<sup>11</sup> v případě vampýří chobotnice v genetickém kódu, který sdílí celý druh. Informace se formují podle funkcí tohoto kódu a kód se mění podle informací, které se v něm promítají a otiskují se tak do něj. Změny kódu v lidské společnosti jsou de facto historií umění (pro ilustraci si lze představit například dějiny malířství, kdy materiálem je malba barevných ploch, obsahem kumulativní paměti malířské styly, školy, jednotlivá díla a jejich vzájemné vztahy a kódem systém, ve kterém budou chápána další malířská díla - ten je ovlivněn historickým kontextem). Takto má kód svým způsobem historickou paměť, protože v něm jsou implicitně obsaženy všechny informace, které se skrze něj realizovaly. Umění je metoda zpracování materiálu, do kterého člověk chce ukotvit informace a ukotvit ho do paměti kódu, ve které jeho informace setrvá, aby tak dosáhl, v přeneseném významu, nesmrtelnosti. Materiální, nyní primárně ve fyzikálním slova smyslu, podle druhého termodynamického zákona míří k rozpadu, paměťové schránky zakládající lidský kód jsou tedy méně trvanlivé, než genetický kód, který je v rámci druhu věčný - veškeré informace vyjádřené vampýřími chobotnicemi v něm budou existovat, dokud bude žít jediná vampýří chobotnice.

---

<sup>10</sup> Kódem se zde zřejmě myslí systém komunikace, v kontextu analogie s vampýří chobotnicí, pro kterou je systém komunikace genetický kód, je zdůrazněn jeho deterministický vliv.

<sup>11</sup> Materiálem se zde zřejmě myslí druh prostředku, který umožňuje a formuje přenos smyslově vnímatelného. Nelze ignorovat blízkost jak pojmu kódu, tak pojmu materiálu k významu, ve kterém je většinou používán pojem médium v rámci současných mediálních studií, tedy se zřetelem k netransparentnosti a specifčnosti prostředku média, nejčastěji ve smyslu McLuhanova „Medium is a message“. Problém pojmu média u Flussera je ale hlubší a neredukovatelný, vyvěrá z metafyzických otázek (Krtilová, 2007). Dále viz. pozn. č. 48.

Spojitosť artikulace a obsahu mysli je téma, které Flusser řešil, vycházejíce z Wittgensteina, nejprve hlavně z hlediska jazyka (*Jazyk a skutečnost*), později v rámci úvah o měnících se dominantních způsobech artikulace a strukturace obsahů mysli (*Do univerza technických obrazů*). Zde je zaujetí člověka jako umělce touto spojitostí a netransparentností materiálu výchozím momentem historie umění a osvobození od ní vizí umění budoucnosti. Materiál, který chce člověk použít jako prostředek (uměleckého) vyjádření není povolný a ani neutrální. Za prvé formuje zkušenosti světa: člověk se vyjadřuje ve funkci objektu,<sup>12</sup> možnostmi materiálu jsou určeny možnosti vyjádření, tedy i předávání, tedy i vnímání informací. Za druhé, jako důkaz může sloužit evidence, že každý materiál je zpracovatelný jiným způsobem a vykazuje jiný druh odporu: do kamene se musí tesat, aby byl informován,<sup>13</sup> jazyk vymezuje, v silnějším smyslu komolí informace gramatickými pravidly. Každý člověk je povolán<sup>14</sup> k jiné materii a když se jejich vztah vyladí, jsou vzájemně informováni, změněni – kámen se stává sochou, člověk sochařem. Člověk, který je sochařem, vnímá svět jako sochař, ve funkcích, které má kámen. Zde jde pravděpodobně spíše o dominanci než o výlučnost matérie – typu myšlení. Zkoumání esence různých materiálů a jejich specifické zákeřnosti je zaznamenáváno a tyto kumulující záznamy jsou tím, co známe jako historii umění.

Vyjadřování, předávání i vnímání informace, přičemž v případě vnímání je nejsnazší upozornit na to, že informací, více či méně informativní, může být cokoli, takže jde nejen o vnímání konkrétní informace, ale o způsob celkové zkušenosti světa, probíhá ve funkci materiálu.<sup>15</sup> Přesto

---

<sup>12</sup> Protože materiál je zde pojímán jako (nevyhovující) nástroj komunikace, která sestává z vyjádření, omezená škála podob (vyjádření), které materiál působením člověka může nabrat, je pojímána jako omezená škála funkcí tohoto nástroje. Člověk nástroj nemůže používat jinak, než že zkoumá a uplatňuje jeho možnosti, kdykoli ho tedy používá, jedná v rozpětí škály možností materiálu, v nějaké jeho funkci.

<sup>13</sup> U Flussera význam informování (jako aktivity) zahrnuje význam formování, ale přesahuje ho. Aby zůstal zachován smysl původního textu, používám v češtině neexistující vazbu informovat někoho nebo něco. Domnívám se, že snaha o překlad (informovat někoho o něčem nebo informovat něco) by mohla vést k zavádějící představě libovolně vymezitelného dosahu nebo pouze povrchového efektu informování.

<sup>14</sup> Zde Flusser zřejmě vychází z židovsko-křesťanské tradice, kdy je lidskou odpovědností v náboženském svátku slyšet, kam člověka Bůh volá, a odpovědět na to svým životem; (Flusser, 2002b, s.142).

<sup>15</sup> Zkušenost světa tedy je v důsledku modelována podle možností materiálu, viz. pozn. č. 33.

se zdá, že v pozadí těchto úvah je předpoklad zkušenosti, která se určenosti materiálem vymyká. Vzhledem k tomu, že Flusser je svým způsobem fenomenolog, dá se snad za anologické ke zkušenosti světa v materiálu a zkušenosti světa mimo materiál považovat rozlišení zkušenosti světa a zkušenosti fenomenologicky uzávorkovaného světa.<sup>16</sup> Vzhledem k tomu, že Flusser často zdánlivě diferentní pojmy používal jen jako orientační body sloučené v jednom konceptu, domnívám se, v materiálu z principu nevyjádřitelné, abstraktní pohyby mysli se odehrávají v šedé zóně mezi imaginárními póly obou zkušeností. Tyto abstraktní pohyby mysli by tak byly modelovány materiálem více či méně. V této kapitole snad Flusser chce naznačit, že přesun pozornosti od materiálů a jejich možností k obsahům vyjádření může lidskou zkušenost světa posunout k pólu zkušenosti světa fenomenologicky uzávorkovaného, v jeho pojmech svobodně transcendovaného.<sup>17</sup>

Umění ale podle Flussera má být komunikací, která přenáší informace, agentem změny vnímatele, ne záznamem o funkcích materiálu. Tento původní ideál i motivace umělce, který skrze setrvání v jiné než vlastní, smrtelné paměti, chce dosáhnout nesmrtelnosti (viz. výše), je absorbován právě výše načrtnutým problémem artikulace. Člověk soustředěn na dezinterpretační momenty v procesu přenosu informace si pak chycen v léčce falešné naděje na jejich překonání neuvědomuje principiální neschopnost materiálu nedezinterpretovat. Podoba informace v materiálu není totožná s její nemateriální identitou. Zdání, že skrze materiál komunikujeme přímo, v důsledku zapříchňuje nedorozumění a tvoří bariéry, ne prostředky komunikace. Záměr vyjádřit nové je absorbován nutností bojovat s netečností materiálu, který musí být opracováván. Záměr komunikovat směrem k jiným lidským bytostem je spolknut zápasem s nutností

---

<sup>16</sup> Flusser přistupuje k problémům zkoumáním jevů, snaží se lidskou situaci nahlédnout zvnějšku, nepoužívá např. metodu logické analýzy. Přiznává vliv husserlovské fenomenologie, který je patrný mimo jiné v požadavku na transcendenci nutností daných programy (viz. pozn.č. 25) nebo v důrazu na intersubjektivitu (srov. Husserl, 1993). Jeden svůj text Flusser přímo nazývá *Fenomenologie brazilského*, jeho eseje o gestech jsou také příznačným příkladem fenomenologické orientace na jevy. Ve spojení s jazykovou analýzou, ovlivněnou Wittgensteinem, je fenomenologická metoda pro jeho zkoumání nejtypičtější.

<sup>17</sup> Konkrétní prožívání, které je poté transcendováno, je v nadcházející, posthistorické fázi jiného druhu, než konkrétní zkušenost prehistorického světa nebo historického světa. Prožívání není přírodní svět nebo svět textů (např. vědy), ale člověkem stvořená sféra fikcí. U fikcí je narozdíl od textů jasné, že svět nezprostředkovávají, ale vytvářejí v rámci možností programů, proto jasněji vyplývá nutnost transcendence jako jediná sféra uplatnění svobody. Dále viz. pozn.č. 25.

domnělého přenosu informace do materiálu. Záměr informovat člověka je nešťastně přehlušen nevyhnutelností informovat nejprve materiál. Zkušenost neschopnosti matérie fungovat jako prostředek pro přímé vyjádření, která je způsobována různými druhy odporu, je zkušeností, kterou člověk přirozeně chce komunikovat dál - zkušenosti informují a předávání informací, tedy komunikace, je podle Flussera existenciálním zájmem. Materiál tedy neomezuje jen formou, vnucuje se i jako téma. Nejen samotná netečnost matérie, která formuje umělecká vyjádření, ale i touha tuto netečnost artikulovat je určující pro umění člověka v historickém stavu vědomí.<sup>18</sup>

Paradoxní snažení přemoci odpor materiálu jeho prostředky a svěřování informací do anorganických schránek, které podléhají zákonu entropie, je pro vampýří chobotnici směšným omylem. Je si vzhledem k podmínkám, ve kterých žije a ve kterých se anorganické rozkládá rychleji než na suchu, mnohem lépe vědoma jeho netrvanlivosti.<sup>19</sup> Následující popis procesu zpracování a ukládání informace u vampýří chobotnice je vhodný i pro osvětlení významu pojmu informace, který funguje stejně u člověka: když živočich zažije něco nového, pokusí se uskladnit zážitek v paměti, což vyžaduje určit mu vhodné místo mezi informacemi, které již v paměti uskladněny jsou. Pokud je informace nová, nemůže být do paměti bezprostředně integrována, nezapadá do ní, a paměť tedy musí být reorganizována, aby pro tuto novou informaci vzniklo místo. Domnívám se, že může jít například o přehodnocení uspořádání obsahů mysli, ať to jsou třeba i dosud neuvědomované principy uvažování, přejaté koncepty nebo jednotlivé myšlenky, jejich vzájemné vztahy. Naopak, čím snadněji informace zapadne do struktur mysli, čím více s nimi koresponduje, tím slabší je její identita informace. V rámci intersubjektivit neměříme míru

---

<sup>18</sup> V následující kapitole je předloženo Flusserovo rozlišení fází, kterými lidstvo prochází, podle dominantních stavů vědomí: nyní jsme na pokraji posthistorické fáze, ve které se podle závěru této kapitoly mění i lidské umění tak, jak se snižuje právě pozornost věnovaná matérii.

<sup>19</sup> Jedna z poznámek, ze které vyplývá nenáhodné zvolení tohoto živočicha pro účely eseje. Další je např. zařazení chobotnice do skupiny měkkýšů, což odkazuje k důležitosti softwaru (soft=měkký) ve „vampýří fázi“ lidské kultury. Její schopnost vysílat z fotofor (fotofor je světlo emitující orgán, který se jeví jako světelné body na tělech různých mořských živočichů) světelné paprsky, jejichž sílu a šířku může modulovat, pravděpodobně odkazuje k intuitivnímu způsobu tvorby technických obrazů (ty jsou předmětem následující kapitoly), které se také mohou jevit jako z obrazovek vyzařující (různě barevné) světelné body.

informativnosti požadavkem pravdivosti, spíše relevance, respektive kontextuální novosti, jak plyne z první kapitoly této práce (kdy kontextem zde je celému druhu sdílený kód). U vampýří chobotnice, kde míra informativnosti vyplývá primárně z bezprostředního kontaktu a informace fyzicky nezávislá na živočichovi ani zdánlivě neexistuje, se požadavek novosti oproti jiným, na charakteru vjemu nezávislým požadavkům, nabízí nápadněji než u člověka.

K reorganizaci paměti nekompatibilní s novou informací je nutné to, co lidi nazývají kreativní aktivitou. Kreativita v tomto kontextu je tvorbou nového, změněného vědomí. Mezi mírou informativnosti, kreativnosti a novosti je přímá úměrnost, přičemž informativnost je vlastnost přisuzovaná podnětu podle jeho vlivu na subjekt, kreativnost charakter aktivity subjektu vyprovokované podnětem a novost podmiňuje informativnost podnětu a označuje výsledek kreativní aktivity. Kreativita, kterou vyžaduje zpracování nové informace, vzdouvá tělo živočicha a buňky na povrchu jeho těla se stahují a ejakulují pigment - tak dochází k uměleckému orgasmu. Uměním na smyslově vnímatelné rovině je barevnost těchto pigmentů a ta je zakódována do genetického kódu celého živočišného druhu (jak přesně autoři nespecifikují). Jiná vampýří chobotnice je zvědavá na nově vyjádřenou informaci a to ji svede ke kopulaci, během které tato informace pronikne její paměť a je v ní uložena. Pro jistotu připomínám, že termín přenos a následné uložení informace nemají význam, který jsme jim zvyklí přisuzovat podle toho, jak figurují v čistě technické terminologii. Informace není primárně určena neměnnou podobou, ve které by byla přemístitelná, ale vztahy, ve kterých funguje jako agent změny. Přenos je aktivní působení směřované dovnitř vnímatele, působící na jeho bytostné uspořádání. V tom smyslu je kopulace konverzací, která je skrze svou zakódovatelnost účastna na konverzaci vampýřích chobotnic jako druhu. Umělecký proces má dvě fáze: první je zpracování dat umělcem, které ústí v orgastickou ejakulaci. Ta je artikulací dosud neartikulovaného, tedy nového. Vzhledem k tomuto vztahu s pojmem artikulace je novost je zřejmě chápána jako nepravděpodobná, dosud neaktualizovaná aktualizace virtuálního, specifikovaná ne materiálem, ale individualitou. Umělecká tvorba je výraz směřovaný druhému, v jehož paměti se naplňuje intersubjektivní hodnota umění a motivace tvorby. Takže druhou fází je svedení partnera, jehož mysl chce umělec proniknout, znásilnit. Umění má dělat dojem, působit, vnutit touhu nechat se informovat. V tomto smyslu je strategií násilí a svou roli v takové strategii hraje krása. Krása je záludné zjevení

klamu.<sup>20</sup> Její klamavost spočívá v tom, že je vyjádřením (přesto že v případě vampýří chobotnice přímým), které není totožné s tím, co a jak měl umělec na mysli. Je vnímána jako informace, ale je jen jejím výrazem. Záludná je, protože je svodem, jakousi vnucující se cestou, která vede ke kreativnímu zpracování informace. Autoři to neuvádí, ale domnívám se, že tento kreativní proces lživý a fiktivní není, je tím, co se posléze vyjadřuje. Chápu to tak, že krása není povrchní ve smyslu bez hloubky, naopak, její hloubkou je informace, na které je založená. Je tedy povrchní v tom smyslu, že je smyslově přístupná, narozdíl od informace (ve smyslu obsahu), která je nezjevná a působí v hlubinách mysli. Proto není pro Flussera základním, klíčovým konceptem, tím je v otázce krásy informativnost. Zdá se, že umělecká činnost se má ke kreativní podobně jako krása k informaci: hloubka významu, který kreativita jako tvorba nového a odpor k redundanci má, míří přes svobodu až k definici lidskosti,<sup>21</sup> zatímco umělecká činnost je schopností explikace a svádění. Umění může být krásné, protože se stejně jako krása pohybuje na úrovni vyjádření, toho, co se jeví (narozdíl od informace jako obsahu a kreativity jako interního procesu). Informací ale Flusser jindy nazývá i vyjádření, které má informativní efekt, což krása má, zdá se tedy, že krása je termín pro zjevnou vlastnost informace vysoce nové. To by odpovídalo tomu, co vyplývá z první kapitoly, totiž že krása je definovatelná mírou novosti. Revoluce, během které se charakter lidského umění blíží výše popsanému podmořskému, vychází z dějin, které autoři podle způsobu přenosu informací skrze umění dělí na tři různě dlouhé fáze (viz. grafická příloha). První trvala do průmyslové revoluce, druhá do Flusserem a Becem takzvané druhé průmyslové revoluce (pravděpodobně odpovídající pojmu informační revoluce) a přechod do třetí probíhá v současnosti. „Během první fáze bylo umění strategií pro ukotvování

---

<sup>20</sup> „It is rape of the other in order to become immortal in the other – art as strategy of rape, of hate; art as deception, as fiction, as lie; art as deceptive appearance, and therefore as ‘beauty’ - and all this in an atmosphere of orgasm;“ (Flusser, 2009, s. 4).

<sup>21</sup> Svoboda je Flusserem definována různě na více úrovních: za prvé je to anti-přírodní, kulturní tendence jednat proti přírodnímu druhému termodynamickému zákonu tak, že člověk informuje k entropii samovolně směřující, nelidský svět. Vědomým ovládním možností, omezenými různými systémy a programy, snižuje tupou náhodnost jevů. Svoboda tak spočívá ve schopnosti transcendovat možnosti, které jsou ve své konečnosti nutnostmi, dané systémem (systémem může být např. jazyk). Ovšem fundamentální svoboda je definována negativně: je to možnost totální negace, možnost sebevraždy. Ne sebevražda sama, ale možnost negovat možnost sebevraždy, možnost vědomě žít (Flusser, 2002b, s. 117). Tento způsob argumentace se může zdát vratký, z toho důvodu, že se, jak by řekl Flusser, potácí na hraně propasti nekonečného regresu. Svůj smysl získává jako upozornění na mnohaúrovňovost svobody, viz. pozn. č. 28.

informací do objektů (kámen, kůže, železo, jazyk) a tak stavitelé, ševci, kováři a pisatelé byli umělci. Moderní rozlišení mezi uměním a řemeslem bylo bez významu;“(Flusser, 2009, s. 4). Po průmyslové revoluci byly informace do objektů ukotvovány vyprodukovanými stroji mechanicky, stavitelé, ševci a kováři se stali nadbytečnými. Mechanické ukotvování informací do objektů za umění považováno nebylo. To, co za umění v této dějinné fázi považováno bylo, zde autoři představují jen zkratkovitě z hlediska rysů kontrastních k předchozí a snad i nadcházející fázi: toto umění je archaickým pozůstatkem nemechanizovaného způsobu informování objektů (z principu schematizace podle zpracování materiálu, navíc s přihlédnutím k výše zmiňované kumulativnosti přenosu informací, je intence a smysl tvorby v materiálu na individuální úrovni v rámci této schematizace podřadná). Toto umění za umění označuje buržoazie a je pro ni únikem z každodenního žití. Tvrzení, že primárním účelem je únik sám o sobě, ne vznešenější hodnoty, které únik každodenního žití ani nemusí vylučovat a jsou umění obvykle přisuzovány, může znít poměrně radikálně, nicméně opět mi připadá vhodné chápat toto tvrzení spíše jako poukaz na výraznou tendenci, obzvláště výraznou v porovnání se situací vampýří chobotnice, ve které je umění výrazem inherentním osobnímu životu a osobnostnímu vývoji. Muzea, kde je toto umění uchováváno ve formě prací, jsou glorifikovaná ghetta (z hlediska kritik elitářství a uzavřenosti světa umění se situace vampýří chobotnice se opět jeví jako ideální, vzhledem k tomu že kód, ve kterém jsou všechna umělecká díla vyjádřena, je kolektivně sdílený).

Ve třetí fázi, do níž vstupujeme, se lidské umění více a více podobá umění vampýří chobotnice podle toho, jak se vztah člověka k informacím zintenzivňuje v souvislosti se snižujícím se významem fyzických objektů. Jak odpovídá náročnosti produkce, cena objektů spotřební kultury klesá a cena informací stoupá. K informování objektu byla před průmyslovou revolucí používána technika ve smyslu schopnosti opracovat materiál a kdo ji ovládal, byl nazýván umělcem. K informování objektu po průmyslové revoluci je používána technika ve smyslu schopnosti manipulovat informace a pomocí řady strojů je vetknout do objektů, kdo ji ovládá, je nazýván technikem. Informace již nejsou formovány do nástrojů, které jsou pak v kontaktu s materiálem přímo, ale jsou na formální úrovni manipulovány pomocí umělých inteligencí a poté nacpány do automatických aparátů, které vyrábí součástky, ze kterých se staví automatické nástroje, které informují objekty. Vztah člověka k objektům je tak stále distancovanější, boj s vnitřní rezistencí materiálu je přenechán aparátům. Člověk získává prostor soustředit se na informace, v celé šíři pojmu, více než na vlastnosti jednotlivých materiálů. Relevance estetického kritéria zvyku se v



takové situaci vyjevuje jasněji než v minulosti, kdy se nabízelo hodnocení schopnosti práce s materiálem. Mezi vampýřími chobotnicemi nebo lidmi v této poslední fázi je důležitou hodnotou výhradně novost, která nabízí informaci, a zajímavé vlastnosti materiálu jsou pouhým symptomem kreativní manipulace s informacemi. Důsledky změn, vyplývající z takto rozšířeného prostoru, ve kterém jsou informace manipulovány mimo materiál, se vzhledem k zmiňované propojenosti artikulace a obsahů mysli týkají praxe myšlení každého člena společnosti a tak i všech aspektů fungování společnosti jako celku. Jak v lidské společnosti dochází k takovým změnám, které očišťují (nejen) uměleckou praxi od neestetických hodnot, je detailněji řešeno v následující kapitole.



## 4. Do univerza technických obrazů

Podobu telematické<sup>22</sup> společnosti Flusser konstruuje na základě tendencí, které jsou sledovatelné v raném stádiu sžívání společnosti s aparáty,<sup>23</sup> v eseji *Do univerza technických obrazů*. Je to společnost, která se v mnoha ohledech podobá společnosti vampýřích chobotnic, jak je popsána v předchozí kapitole této práce. Významnou roli v takové společnosti hrají technické obrazy.

---

<sup>22</sup> „Technika, která dovoluje nynější diskurzivní schéma propojení technických obrazů přebudovat na schéma dialogické, se nazývá telematika;“ (Flusser, 2002b, s. 76). V tomto přebudování spočívá zrod takové utopické (utopie ve smyslu nepřítomného místa, vůči němuž - v tomto případě vůči jehož emergenci - je člověk bezmocný) společnosti, která bude utopická pozitivně a ve které technické obrazy budou sloužit svobodě a důstojnosti člověka. Proto je taková pozitivně utopická společnost nazývána telematická (Flusser, 2002b, s. 9). Jejím popisu je věnována většina eseje *Do univerza technických obrazů*, protože z principu nepředvídatelnosti katastrof Flusser nerozvádí možné podoby pravděpodobného kolapsu komplexní a tedy labilní telematické společnosti, ani nezůstává u osvětlení fašistických a totalitárních sklonů společnosti, ve které jsou technické obrazy propojeny diskurzivně. Protože každá futurizace (v tomto případě je futuristické situování utopie do budoucnosti) je projekcí nějakého vysvětlení současnosti a protože futurizace společnosti, která je založena na tvorbě nových informací (tedy nepravděpodobných, nepředvídatelných situací) je obzvlášť rozporná, má být tato esej vnímána jako kritika současnosti, ne jako nějaká na ní nezávislá vize (Flusser, 2002b, s. 149-150). Technicky je telematika konvergencí telekomunikačních a informačních technik: umožňuje přenos technických obrazů na dálku (Flusser, 2002b, s. 76). Nápadně se nabízí srovnání s internetem.

<sup>23</sup> Ve slovníku pojmů v knize *Za filozofii fotografie* je aparát definován jako „hračka simulující myšlení“ (Flusser, 1983, s. 91), jinde jako nástroj, který mění význam světa, v kontrastu k mechanickým nástrojům, které mění svět v hmotě (Flusser, 2012, s. 195-201). Technický obraz pak je definován jako „obraz vyrobený aparáty“, obraz jako „plocha, která má význam a na níž se obrazové prvky k sobě chovají magicky“, magie jako „forma existence, jíž odpovídá věčný návrat téhož“ (Flusser, 1983, s. 91-92). Určení obrazu jako sestávajícího z magických typů vztahů naznačuje kruhovitost jeho významu, později odlišenou od linearitu písma. Zmíněný text *Za filozofii fotografie* pojednává problém technického obrazu z hlediska fotografie jako prvního typu technického obrazu, primárně vycházím z eseje *Do univerza technického obrazu* proto, že „představuje další provedení a korekturu argumentů“ (Flusser, 2002b, s. 9) a díky tomu, že je v ní problém technického obrazu zobecněn, z ní jasněji vyplývá šíře jeho dosahu a estetická revoluce, kterou doprovází.

Rozšíření těchto obrazů jako nových dominantních komunikačních prostředků společnosti provází mutace zkušenosti individuálního i kolektivního vědomí v těžko shrnutelné šíři dosahu takové mutace. Technologická revoluce, kterou zde je produkce aparátů, je zároveň vyústěním dění na jiných kulturních úrovních (např. eticko-politické, umělecké, Flusser operuje s různými systémy dělení), proto otázka hranice mezi identifikací technologie jako prostředku modelujícího odpovídající typ vědomí a jako důsledku aktivity takového typu vědomí by zde byla otázkou po kauzalitě jako takové.<sup>24</sup> Přesto: „V poslední analýze je každá revoluce primárně revolucí technologickou;”(Flusser, 1988, 9:35). Objev aparátů tak může být chápán jako výron komplexního organismu společnosti, výron, který je nejen akcelerátorem, ale i nezbytným agentem dalšího dění. Právě ze způsobu nahlížení na společnost jako na mnohvrstevnatý systém s takřka mentálním profilem a sdílenou, interagující atmosférou nejspíše vyrůstá Flusserovo tušení, které momentální fenomény jsou marginální a které jsou součástí proudu podstatných tendencí - těch, které pak dovádí do možných důsledků.<sup>25</sup> Esej je vysoce komplexní, mnohvrstevnatá a seberefrenčně si pohrává s písmu vlastní linearitou. Významové celky jsou hustě propletené a konstruovatelné simultánně, protože nové vztahy, ve kterých se průběžně ocitají, je spíše než pouze upřesňují přímo zakládají. Orientačně se dá chápat strukturace textu do kapitol podle sloves klíčových pro jednotlivé aspekty technických obrazů<sup>26</sup> například takto: v

---

<sup>24</sup> Podobné hloubky dále potenciálně nabírá otázka programování. Program je systém, ve kterém se náhoda stává nutností (Flusser, 2012, 205-209). Svoboda člověka se pak neprojevuje ani tak aktualizací vědomě vybraných možností, při které je možné rychleji než při náhodné aktualizaci dosáhnout informativnosti, ale ve schopnosti transcendovat v rámci programu nutné (tedy svobodné jen omezeně) výsledky. Na úrovni jednání s aparátem to znamená kritické posouzení jeho programu a abstrakci jeho výsledků do rovin jiných programů, ovšem jako program se může jevit i např. jazyk nebo genetický kód. Na konci spirály nekonečného regresu tážení se po původním programu by tak, i když to Flusser výslovně neuvádí a není to nijak důležité pro udržitelnost konceptu svobodného života v programech, pravděpodobně ležela schopnost člověka transcendovat Boha, se kterou Flusser počítá (Flusser, 1985, s. 116). Zde by odpověď patrně podobně spočívala ve Flusserově religiozitě, která je nicméně v této práci relevantní v jiné poloze (viz pozn. 33).

<sup>25</sup> Je možné např. usuzovat, nakolik výrazné tendence v jedné oblasti v širším časovém rámci korespondují s výraznými tendencemi v jiných oblastech, jak se vzájemně ovlivňují, podporují nebo oslabují atd. . I když Flusser metodu, jakou dospívá k prohlášením typu „nastupující zhudebnění obrazů a zobrazování hudby se důkladně připravovalo“ (Flusser, 1985, s. 155) neobjasňuje, dá se předpokládat například takto.

<sup>26</sup> Jsou to kapitoly *Abstrahovat, Představovat si, Konkretizovat, Stiskávat, Utvářet, Znamenat, Stýkat se, Rozptylovat, Předepisovat, Pojednávat, Hrát, Tvořit, Připravovat, Rozhodovat, Panovat, Scvrkávat,*

první až šesté kapitole Flusser technické obrazy a jejich podstatu promítnutou do roviny vědomí představuje na pozadí odlišných, v minulosti dominantních prostředků vyjádření, jejich průvodného typu vědomí a jeho realizací v prožívání, hodnocení, chování, atd., v sedmé až deváté kapitole vysvětluje společensky nebezpečné tendence přítomné v charakteru technických obrazů a v desáté až devatenácté kapitole předkládá „scénář, bajku“ (Flusser, 1985, s. 151) o telematické společnosti, v níž „[...V]eškerá etika, veškerá ontologie, všechna epistemologie bude z obrazů odstraněna a stane se nesmyslným ptát se, zda jsou dobré nebo zlé, pravdivé nebo nepravdivé, nebo co vůbec znamenají. Lze se jen ptát, co na nich prožívám (‘aestheton’ = prožitek)...“ (Flusser, 1985, s. 123). Povaha technických obrazů prostupuje společnost, v níž pak, řečeno termíny předchozích interpretovaných textů, hlavní estetické kritérium informativnosti absorbuje všechny ostatní a lidský život je soustředěn na čistou, od materiálu osvobozenou informaci.<sup>27</sup> Tak se skrze kreativitu uvolněnou stykem s technickými obrazy, realizující se v prožívání informací (které pod sebe podřazuje vnímání a tvorbu tak, že ruší rozdíl mezi nimi), naplňuje hodnota lidské

---

*Trpět, Slavit*, závěrem vyústění pojednávaných tendencí v kapitole *Komorní hudba* a pro úplnost poslední kapitola *Shrnutí*.

<sup>27</sup> Osvobozením se od materiálu se myslí emancipace myšlení od materiálu vyjádření, kterou dovoluje kódovatelnost sofistikovaných forem. Důraz současné kultury na software, který je sice závislý na hardwaru, ale stává se narozdíl od něj čím dál dražší a soustřeďuje na sebe stále větší podíl pozornosti, i nehmotnost počítačových programů a digitálních obrazů, kterým Flusser říká ne-věci, *non-things* (Flusser, 1990, s. 85 - 95) vede k omylnému nazývání takové kultury imateriální. Omylnému proto, že imaterialita není opakem materiality, ale spíše opakem formy. Materiál se manifestuje výhradně ve formě, sám o sobě je iluzivní, realitu tvoří až formy (idee) naplněné hmotou. Proto nelze mluvit o materiální nebo imateriální kultuře, jen o kultuře orientované na materiál a kultuře orientované na formu. V prvním případě se ve vyjádření člověk soustředí na to zjevné (např. prehistorické, jeskynní obrazy zvířat), ve druhém na to zjevující se (např. kubismus, jehož je snahou zobrazit formy věcí a hmota mu slouží pouze jako to, díky čemu se formy vyjevují). Od nalezení perspektivy přes kubismus se připravoval nástup technických obrazů, které by se daly nazvat imateriálními ne kvůli jejich bezhmotnosti, ale kvůli jejich dosud nevídaně silné orientaci na formu. Jako příklad Flusser uvádí fraktálové rovnice, které jsou čistou formou manifestovatelnou na obrazovkách jako Mandelbrotovy množiny, jež nejsou na materiálu závislé, i když jím případně mohou být vyplněny (třeba sněhovými vločkami nebo bouřkovými mraky; Flusser, 1990, s. 22-30).

svobody<sup>28</sup> a důstojnosti. Podmínky naplnění existenciálního významu bytí,<sup>29</sup> jejichž zkoumání je podle mě skutečným Flusserovým motivem,<sup>30</sup> jsou v takové společnosti ideální díky uvolnění pozornosti k intersubjektivnímu proudu výměny informací. Flusser se soustředí na působení principů, jež jsou technickým obrazům společné, nezakládá tedy tento výstup své teoretické práce na mapování partikulárních forem technických obrazů.<sup>31</sup> Průvodním hlediskem jsou Flusserovi

---

<sup>28</sup> Naplněná hodnota svobody je podle Flussera tím, co definuje lidství, co dělá člověka člověkem.

Svoboda spočívá ve vzpírání se tendenci k entropii, nulové informativnosti (viz. pozn. č. 21).

V souvislosti s programem a nutností, kterou program určuje, se svoboda projevuje schopností transcendovat programem ohraničené možnosti, jeví se jako nutnosti (viz. pozn. č. 24). Telematická společnost bude svobodnější a tedy lidštější než minulé, protože dominantním přístupem ke světu bude kreativita (spočívající právě ve tvorbě informací, tedy boji proti entropii). Hlavně v ní však vyvstane na povrch skutečnost, že lidské jednání je volbou mezi nutnostmi (k tomu přispěje nastavitelnost programů – předchozí programy, např. jazyk, se mohly jevit jako přirozené podmínky, ve kterých se dá jednat svobodně) a tak si člověk uvědomí, že svoboda nespočívá ve volbě z nutností/možností, ale v jejich transcendenci. S možností programovat automaticky veškeré rozhodování se zbaví pocitu, že svoboda spočívá v rozhodování.

<sup>29</sup> Tímto významem je podle židovské tradice, filozoficky rozpracované Martinem Buberem, ke kterému se Flusser vztahuje (Flusser, 1985, s. 90), život vůči Bohu skrze druhého - ve Flusserově terminologii dialog, svobodná výměna informací mezi dvěma pamětmi (Flusser, 1985, s. 147). Tento motiv Boha jako zcela jiného, nepoznatelného slovem ani písmem, jen zahlédnutelného ve tváři druhého člověka, stvořeného k Božímu obrazu, je možné chápat jako podklad Flusserova zaujetí komunikací i např. preference konceptu intersubjektivní. Přesto se o Flusserovi nedá říci, že by byl výhradně židovským myslitelem, v některých aspektech se cítil blíže křesťanskému pojetí Boha - pozoruhodné je, že právě co se týče křesťanské zkušenosti Boha jako zkušenosti individuální (Flusser, 1992, s. 143).

<sup>30</sup> Jak podobně tvrdí Andreas Ströhl v úvodu k publikaci vybraných esejí: „[...] tato práce [tj. „Do univerza technických obrazů“] dává Flusserovi příležitost soustředit se na tematický problém, který ho skutečně motivuje. Pod záminkou, že se věnuje mediálním studiím, zkoumá nesmyslnost lidské existence ve tváři smrti, stejně jako individuální aktivitu tvorby významu skrze dialog s Druhým, podpořenou technickým zavedením komunikačních struktur, které umožňují síťový dialog;“ (Ströhl, 2002, s. 28).

<sup>31</sup> V osmdesátých letech, kdy byla esej napsána, probíhaly experimenty s technologiemi za hranicemi masově rozšířeného fotografování nebo filmování (které jinde Flusser jako příklady technických obrazů pojednává). Flusser se pohyboval v prostředí technologických laboratoří, v São Paulu učil na fakultě technologií, podle záznamu rozhovoru k jedné výstavě tzv. umění nových médií vyjádřil překvapení, že revolučnost, která podle něj doprovází technické obrazy, v tomto umění není dostatečně akcentována (Flusser, 1988), tedy byl i s nejnovějšími, experimentálními formami technických obrazů obeznámen, nicméně jeho předvídání se přesných podob aparátů v telematické společnosti netýkalo. Flusser byl k

během obhajování teze probíhající revoluce měnící se dominantní prostředky vyjadřování. Vyjádření je informací zformovanou podle příslušného prostředku a specifický charakter těchto prostředků má úzkou souvislost s prožíváním světa, protože člověk většinu informací získává během života - narozdíl od jiných živočichů, kteří většinu informací, které určují jejich chování, dědí v genetickém kódu. Prostředky pak nejsou pouhými indiferentními schránkami, jsou specifickými strukturami,<sup>32</sup> ve kterých jsou informace uspořádávány na smyslově přístupné rovině komunikace, která je přímo souvislá s existenciální, epistemologickou, ontologickou a estetickou rovinou prožívání světa. Tato bezprostřední souvislost je výchozím předpokladem pro metodu sledování vývoje světa v různých kulturních sférách (eticko-politické, umělecké, náboženské,...) podle komunikačního kódu. Jak taková modelace<sup>33</sup> funguje, je osvětleno popisem

---

aparátům kritický a pokud byly používány povrchně, tak, že nenaplnovaly jím proklamovaný potenciál prostředků dialogu, říkal jim „telematické tretky“ (Flusser, 2002b, s. 77-78).

<sup>32</sup> Proces prožívání informací, během kterého se konstituuje jejich identita, je strukturován podle struktury jejich nosiče. Připomínám, že informací může být cokoli, co člověka formuje, už na obecné rovině se tak prostředky, skrze které se informace projevují, zdají v předtelematické společnosti být konkrétnější než informace jako takové. Prostředky vyjádření tedy formují prožívání světa, což může být obtížně nahlédnutelné kvůli symbiotickému soužití člověka s prostředím a nemožnosti oprostit se od něj jako takového, jak ve smyslu fyzického prostředí, tak ve smyslu vždy již premodelovaného mentálního prostředí.

<sup>33</sup> Modely jsou nástroje, které slouží k porozumění fenoménům, mohou být zdokonalovány a nahrazovány. Modely současného typu fenomény ale zároveň ovlivňují, manipulují (zpětná vazba mezi modely a fenomény se dá pozorovat např. v politice). Současný typ je typ „objektivní“, ve kterém se předpokládá, že fenomén lze nahlédnout zvnějšku. Flusser mluví o krizi tohoto typu modelů, která je způsobována zaprvé uvědomováním si vratkosti zmíněného předpokladu, zadruhé uvědomováním si manipulativního efektu modelů. Vědy, které jsou exemplárním příkladem objektivních modelů, si tuto krizi v různých případech uvědomují (fenomenologie těla, metody etnologie, princip neurčitosti v kvantové fyzice), ale dalším problémem je, že nepoužívají vhodné technické nástroje pro nové modely. Těmi by podle Flussera měly být technické obrazy, protože dovolují uložit mnohem větší množství informací než např. tradiční obrazy a písmo (pro ilustraci si lze představit mapu na papíře a trojrozměrnou mapu). To je žádoucí vzhledem k množství informací, jemuž je člověk vystaven, které do starých typů modelů nelze uložit. Člověk se cítí přehlcen a ztrácí zvědavost. Tvorba nových modelů by měla využívat fenomenologickou metodu zkoumání a předpokládat, že fenomény se jeví intersubjektivně (Flusser, 2002e). Zde jsou jako modely pojednávány prostředky vyjadřování se svými specifiky, fenoménem široce řečeno životní zkušenost. Kvůli tendenci fenoménů přizpůsobovat se modelům se dá tedy říci, že životní zkušenost je modelována prostředky vyjadřování. Jinde Flusser např. mluví o dějinách jako o způsobech, jak poznat situaci skrze lineární text a nazývá je modely (Flusser, 2002b, s. 57). Exemplárním příkladem modelu jsou jeho vlastní schémata.

fází, které sice nejsou na časové ose zřetelně oddělitelné, ale aby Flusser mohl soustředit pozornost na relevanci návrhu nastávající změny modelu, vypichuje dějinné momenty příznačné pro podobné změny. Modelem prožívání světa budoucnosti jsou technické obrazy, lišící se svou podstatou od modelů vládnoucích v minulosti. Těmi byly nejdříve obrazy, někdy nazývané Flusserem kvůli typu vědomí, které je doprovází, obrazy magické, většinou však kvůli zdůraznění jejich závislosti na kodifikovaném kódu obrazy tradiční, a poté lineární písmo.

## 4.1 Model schematizace kulturních dějin

Flusser operuje s naznačeným třífázovým schématem kulturních dějin vymezeným komunikačním modelem tradičních obrazů, písma a technických obrazů, které se dá podřadit do širšího schématu odstupňovaného do pěti fází podle míry abstrakce ve vztahu člověka ke světu. Funkci schémat v rámci Flusserova výkladu můžeme chápat podobně jako funkci modelového typu nosiče informace: ladí způsob myšlení. Zde tedy s cílem naučit čtenáře zaujmout úhly pohledu, pod kterými vznik technických obrazů získává revoluční význam. Dost opisování (viz. grafická příloha), pokusím se rekonstruovat pětifázové schéma: v první fázi prožívá člověk čtyřrozměrný časoprostor konkrétně. Vědomí délky, šířky, hloubky a času je nedělitelné na vědomí jednotlivých komponent, namísto vědomí světa jako něčeho odlišného subjektu existuje jen aktuální prožívání, nepodložené jakýmkoli jiným než aktuálním významem. Gestem příznačným pro přechod z první do druhé fáze je „napřažení ruky proti světu“ (Flusser, 1985, s. 14), gesto vyjadřující vědomí rozdílu mezi sebou a okolím. Člověk začíná vnímat trojrozměrný prostor jako hmotu, kterou je možné informovat - manipulovat s ní a zhotovovat nástroje. Gestem typickým pro další změnu, provázenou vznikem tradičních, magických obrazů, je rozhlédnutí se po povrchu okolí, které konotuje vědomí souvislosti. Objevuje se nehmatatelná představa světa zbaveného hloubky, znázornitelného v dvojrozměrné ploše obrazu. Uvažování modelované takovou představivostí je magické, předpokládá jakési univerzální absolutno nebo princip: jakýkoli význam je obsažen v kruhovitém celku nějakého obrazu (například: slunce vychází, protože kokrhá kohout a kohout kokrhá, protože vychází slunce, obojí je součástí obrazu světa). Vysvětlování prvků obrazu mimo obraz a vztahy v něm zde neexistuje. Typy



chování člověka z minulých fází, tedy uchopování objektů i konkrétní jednání, jsou podřazeny novému přístupu ke světu jako představě, jsou důsledky této představy světa jako dvojrozměrného obrazu, názoru. Prvním známým konkrétním příkladem jsou obrazy v jeskyni Lascaux, které jsou obrazem světa, v tomto případě návodem, modelem v nejjednodušším slova smyslu (jak se ve světě loví bizoni). Třetím krokem změny je vytrhnutí jednotlivých představ z kontextu obrazu a jejich vysvětlování. Příznačným gestem by mělo být vyzdvižení představ z plochy obrazu prsty<sup>34</sup> a jejich roztažení do zápisu, průvodním prostředkem vyjádření písmo. Aby totiž představy mohly být vysvětleny, nestačí je postihnout zrakem, je nutné je vyjmout z dvojrozměrné představy a převést na jednorozměrnou linii, ve které mohou být rozvedeny a zapsány. Po abstrahování subjektu z prostředí a abstrahování hloubky je abstrahována i výška, modelem světa i nejsložitějším prostředkem vyjádření je lineární písmo. Je jednorozměrné, není vnímáno jako plocha. Objevuje se vědomí kauzálních typů vztahů, člověk jevy obecně i své jednání vysvětluje jako příčiny a následky dalších jevů, je možné je tak rozvádět do nekonečných příběhů. Magické vědomí operovalo v ohraničeném příběhu, který byl společným rámcem pro všechny jevy a spíše než o kauzalitě by se dalo mluvit jen o všeobjímající příčině. Model psaní přebírá roli nadřazeného typu chování. Do tohoto období se dá zařadit vznik Homérských eposů nebo Bible. Představování, podřazeně pak i uchopování a jednání, ve společnosti po vzniku písma ztrácí svou autonomnost, protože člověk si své představy vysvětluje a vysvětlení si představuje, své jednání zdůvodňuje a jedná podle těchto zdůvodnění. Vzniká „pojmové univerzum textů, počítání, vypravování a vysvětlování, což slouží jako projekty pro nemagické jednání“ (Flusser, 1985, s. 15). Děje už nejsou definované jako výseky jediného cyklu, neměnné rituály, ale jako jedinečné události se svými racionálně vysvětlitelnými důvody a důsledky. Jsou charakterizovatelné podle své polohy na časové přímce

---

<sup>34</sup> Flusserova slovní spojení se neustále pohybují na hranici mezi metaforou a doslovností, což rezonuje s proklamovanou souvztažností myšlenek a jejich smyslově vnímatelného vyjádření. V tomto případě „vyzdvižení z plochy“ konotuje abstrakci (ve smyslu odfiltrování určitého typu původních charakteristik představy, zde vztahů vzájemnosti k ostatním prvkům představy) jako akt. Prsty pak jsou v nijak nepřeneseném významu tím, čím člověk hýbe během psaní, dají se tak chápat jako jakési atributy psaní. Při tvorbě tradičních obrazů by těmito atributy byly celé ruce, při tvorbě technických obrazů pouze konečky prstů (ilustrativním příkladem může být ovládání malých dotykových obrazovek). Roztažení je metaforou linearity jako modelu chápání světa i metaforou aktivity, která z představy dělá linii uspořádanou v řádky písma. Pro ilustraci: obraz kokrhajícího kohouta a slunce může být roztažen do mnohořádkových vědeckých popisů způsobení kohoutího organismu a ne/závislosti jeho chování na světle a teple, do popisu slunečních cyklů, nebo třeba do poetických popisů vesnických rán.

a tak vzniká historické vědomí. Sdílený kód, v němž vznikají obrazy, se pod vlivem historického vědomí stává proměnlivý a měnit ho se tak může stát záměrem tvůrce.<sup>35</sup> Flusser počítá s jakýmsi výše naznačeným kolektivním vědomím společnosti, kdy individuální čin (minimálně takový, který rezonuje v kolektivu) je interpretovatelný jako reakce na kolektivní frustrace. V období přechodu do poslední, páté fáze, je kolektivní frustrací pocit odtržení člověka od světa (a odpovídajícím činem vynález fotografie): svět ve své plnosti nejenže už není uchopitelný hmatem ani představitelný zrakem, kvůli přílišné fragmentárnosti na teoretické rovině přestává být i pochopitelný. Pravidla logiky s příslušným systémem pojmů přestávají být považována za odhalovaná ve skutečnosti a začínají být chápána jako jeden z možných přístupů k ní (Flusser, 1985, s. 11-19). Jednotlivé pojmy pak nemají své pevné místo, kvůli ztrátě víry ve spolehlivost uspořádávajících pravidel jsou částicemi v nezachytitelném roji. Konkrétní svět je zahalen další abstraktní vrstvou, která není jako vrstva obrazů představitelná ani jako vrstva textů pochopitelná: je to vrstva nulrozměrných, nesouvislých bodů.<sup>36</sup> Tato vrstva vyvstala samovolně s rozpadem víry ve vědu operující v rámci pravidel logiky. Reakcí na pocit takové neuchopitelnosti světa je skládání rojících se bodů do vyfantazírovaných celků za použití aparátů (aparáty jsou schopné s nulrozměrnou vrstvou naložit: kreslicí ani píšící prsty nulrozměrné body nemohou převést do svého dvojrozměrného nebo jednorozměrného řádu, zatímco aparáty v

---

<sup>35</sup> Tak vzniká historie umění, viz. vamp.chob. V období magického vědomí bylo záměrem člověka při výrobě obrazů následovat celkový obraz světa, tedy tradici, která s sebou nesla neměnnou podobu obrazů, např. rituálních masek a odchylka od tradice nebyla vnímána jako nápad, ale jako chyba, omyl.

<sup>36</sup> Pokud bych měla být konkrétnější, mohu snad usuzovat, že takovým bodem může být cokoli od budovy po atom, od čísla po teorii, cokoli a pod jakýmkoli úhlem pohledu. Jde právě o to, že atom, budova, číslo i teorie mohou souviset z nekonečného počtu hledisek s nekonečným množstvím dalších bodů. Bod získává svoji identitu až vzhledem k ostatním částím libovolného celku, do kterého je vřazen. Flusser později vědomí existující v univerzu technických obrazů nazývá příznačně systémové nebo strukturální (Flusser, 1988, 4:25).

nulrozměrnosti operují).<sup>37</sup> Gestem typickým pro takové skládání je fotografování.<sup>38</sup> Je to gesto sestávající z několika jasně ohraničených

minigest, které svou strukturou odpovídá bodové struktuře rastrované plochy technického obrazu. V řadě sledující odpovídající mod vědomí je tímto modelem techno-imaginace, se kterou je teprve naplněn význam slova fantazie (Flusser, 1985, s. 37) a která se zásadně liší nejen od vysvětlování, ale i od na první pohled podobného představování (Flusser, 1985, s. 19).

Liší se, mimo jiné, mírou abstrakce - konstruován není svět představ, které vysvětlují konkrétní prožívání, ani svět narativů, které vysvětlují představy vysvětlující konkrétní prožívání, ale svět fantazijních obrazů, které jsou nezávisle na logice stvořeny z mikro-částic vytržených z kontextu narativů. Významový vektor je obrácen - obrazy nepředstavují význam světa, svět je tvořen z významu obrazů. Fantazijní obrazy jsou tím, co člověk konkrétně prožívá a v závislosti na tom rozumově pojímá, představuje si nebo jedná (Flusser, 1985, s. 40). Dějiny se odvíjejí vzhledem k obrazům, lidé už nejednají ahistoricky s cílem naplňovat tradice (předávané v obrazech), nejednají na základě racionální reflexe skutečnosti (uchovávané záznamem slov), jednají tak, aby stvořili technicky zobrazenou skutečnost (např. přistání Američanů na měsíci nabývá svého společenského, dějinného významu televizním přenosem). „Vysvětlení je abstraktní. Konkrétní

---

<sup>37</sup> Chemické reakce, probíhající při vyvolávání fotografického filmu, i např. binární kódy digitalizovaných dat jsou sice zapisovatelné, dokonce na zápisu v matematickém kódu závislé, ale kvalita technických obrazů kvalitu takového zápisu přesahuje.

<sup>38</sup> Analogová fotografie je první obraz, ve kterém jsou bodové prvky skládány aparátem do zdánlivé plochy (i když její identita jako technického obrazu je slabší než je tomu u fotografie digitální, která je tvořená sofistikovanějším aparátem a je méně závislá na materiálu). Bodovými prvky a zdánlivostí se na povrchní rovině zřejmě myslí rastrovanost obrazu, hlouběji závislost technických obrazů na matematických operacích, tedy číslech. Číslo se dají chápat jako ideogramy představ převedených na nulrozměrné body. K fantazijnosti - fotografii jako takovou Flusser nechápe jako index, protože důležitější (významotvorné, informativní) je to, k čemu fotografie odkazuje, jak zachycuje, než to, co je jejím podkladem v trojrozměrném světě (pokud vůbec něco - digitální modely se bez takového podkladu zcela obejdou a na světlo tak u nich vyvstává vlastnost všech fotografií: že realitu neotiskují, ale tvoří (Flusser, 2002b, s. 44). Způsob, kterým technickým obraz znamená, pak je založen na fantazii (ne na tradici nebo uvažování).

je fikce. Právě to je nové na vynořující se fantazii, na budoucím vědomí: že se totiž na diskurz vědy a na pokrok techniky pohlíží jako na něco sice nezbytného, že to však není nic o sobě zajímavého a že dobrodružství hledáme někde jinde, ve fikcích“ (Flusser, 2002b, s.121). Dále se techno-imaginace od představivosti magického vědomí liší podle distribuce pozornosti během tvůrčího aktu: tvůrce, který vyjadřuje informaci např. malbou nebo psaným slovem, se musí soustředit na korespondenci informace a její podoby v materiálu (např. pisatel se musí zajímat o pravopis, gramatiku, logiku, o fonetické, rytmické, hudební aspekty svého textu), kdežto tvůrce technických obrazů se může plně soustředit na to, co chce vyjádřit, protože tvarové zákonitosti jsou již automaticky splněny podle toho, jak je aparát naprogramován.<sup>39</sup> Proces tvorby je redukován na zkratkovitá gesta, která uvedou do pohybu automatický výkon aparátu. „[... K]ritéria při mačkání tlačítek jsou proto povrchní v dvojím smyslu tohoto slova: nevztahují se na hluboký postup vytváření obrazů a zaměřují se pouze na vytvářený povrch.“ (Flusser, 2002b, s.29).

---

<sup>39</sup> Podobná reflexe odklonu od práce s materiálem v umělecké praxi, jeho překonávání (např. strategie využívané v poezii a malířství, srov. Lessing, 1980) nebo zkoumání jeho esenciálních vlastností (např. monochromní malba) je zřetelná v textech některých teoretiků současného umění. Společným termínem těchto reflexí je pojem post-mediální situace, ne ovšem ve smyslu, v jakém ho zavedl Guatarri (ten zhruba říká, že v kontrastu k masmédiím mohou post-média být nástrojem disentu, měnit vztah producent - konzument, srov. (Guattari, 1996), ale hlavně ve smyslu konvergence a hybridizace médií. Ta vede k oslabení důrazu na vztah mezi médiem a obsahem ve prospěch kódu, skriptu, scénáře či algoritmu umělecké tvorby, přičemž často je zmiňována významná role počítače jako simulátoru všech médií (srov. např. Weibel, 2012). Médium by v tomto smyslu ve Flusserově terminologii odpovídalo materiálu, kód, ... programu. Dá se ovšem poznamenat, že ani Guatarriho chápání postmediální situace se nezdá vzdálené Flusserovu dialogickému síťovému zapojení a zrušení rozdílu mezi tvůrcem a vnímatelem. Podle Flusserova způsobu uvažování by se konceptuální nebo performativní umění dalo chápat jako symptomatické pro navrhované vzdalování se od materiálu a předznamenávající telematickou společnost.

## 4.2. Aparát

Vyjadřování v rámci možností programu aparátu jako průvodného nástroje techno-imaginace je dalším aspektem, který ji odlišuje od představivosti (mýtického i historického vědomí). Nástroje jako křída nebo psací stroj fungují na snadno nahlédnutelném principu. Aparáty jsou oproti tomu neprůhledné černé skříňky, principy, na kterých fungují, nejsou zřetelné ani snadno představitelné. Aparát je spíše adaptován než ovládán, v porovnání např. se štětcem funguje spíše jako autonomní asistent než jako pochopený nástroj. Uživatel aparátu konkretizuje možnosti dané jeho programem. Pochody, které se spustí stiskem tlačítka, jsou automatické - nekontrolované. Obraz je tak v konečném důsledku tvořen aparátem, ne člověkem (aparát nemůžeme antropomorfizovat, sám o sobě je tupý a nekreativní). Kreativita tvůrce se tak může soustředit na samotnou informaci ve smyslu kompozice bodů tak, aby byly informativní. Zdá se, že v této situaci je program tím modelujícím agentem vyjádření, kterým dříve byla struktura jazyka zakládající lineární vědomí nebo struktura obrazu zakládající vědomí magické. Ten podle toho, co umožňuje, určuje to, co jeho uživatel může chtít. Vědomí, které programy aparátů reflektuje a využívá dialogicky,<sup>40</sup> je ale svobodnější než kdykoli předtím, protože fantazie,

---

<sup>40</sup> „Diskurz je proces, při němž vysílač posílá přijímači stávající informaci. ... Dialog je oproti tomu proces, při němž se nositelé pochybných a zpochybňovaných dílčích informací pokoušejí výměnou těchto dílčích informací dospět k nové informaci“ (Flusser, 1992, s. 77). „Diskurz je metodou, díky níž se informace předávají dále, a dialog je metodou, díky níž se informace vytvářejí“ (Flusser, 1985, s. 80). Ideální stav je rovnováha mezi dialogy a diskurz, protože když dialogy převládají nad diskurz, kroužky, ve kterých se dialogy odehrávají, nepředávají vzniklé informace ostatním a hrozí rozpad společnosti na informovanou elitu a neinformovanou masu a když diskurz převládá nad dialogy, hrozí vyschnutí zdrojů informací a pád do entropie (Flusser, 1985, s. 80). Flusser rozlišuje čtyři formy diskurzu, dvě formy dialogu a tři formy kódu, přičemž vývoj se zdá směřovat k prorůstání síťových dialogů do amfiteátrových diskurzů v kódu technického obrazu. Síťové dialogy nejsou, jako kruhové, závislé na společném jmenovateli účastníků dialogu a uzavřené (elitářské), ale jsou otevřenou

kterou technické obrazy angažují, není omezena logickými pravidly kauzality, ve kterých operuje lineární myšlení, ani prehistorickým pojetím světa, které vysvětlování nezná. Že fantazie není logikou omezená ale neznamená, že ji pod sebe nemůže podřadit, podobně jako se tvorba obrazů asimilovala v období lineárního myšlení.<sup>41</sup> Vyjádření fantazijního obrazu, umožňující komunikaci, už pak spočívá jen v aktualizaci těch virtuálních možností aparátu, které jsou vybrány jako adekvátní prostředky k vyjádření fantazijního obrazu, kreativní schopnosti tak není nutné investovat do formování materiálu. Prehistorický obraz člověk vytvářel přenesením abstrahované představy světa do plochy, posthistorický vytváří ovládním aparátu, který tvoří představy světa.<sup>42</sup>

---

zásobárnou informací. Současné amfiteátry jsou masmédia (Flusser, 2002, 23-26). V roce 2015 se zdá, že proces synchronizace síťových dialogů a amfiteátrových diskurzů je díky masově rozšířenému používání internetu pro příjem i předávání informací ve značně pokročilejším stádiu, než v době vzniku referovaných textů. Ještě je vhodné poznamenat, že dialog jako ne nutně interpersonální syntéza nových ze starých informací může probíhat i mezi lidskou a umělou pamětí nebo v jedné lidské paměti.

<sup>41</sup> Kromě toho, že výsledky lineárního uvažování jsou použity jako materiál pro fantazii, zde konkrétněji vyvstává otázka možnosti nastavování programu, která je z hlediska dějin médií v umění akcentována v návrhu software studies, jak je navrhuje např. Mathew Fuller (pro shrnutí srov. Horáková, 2012), z hlediska konkrétních uměleckých praktik snad nejdůležitěji v open-source programovacích prostředích. Lidé tvořící v takových prostředích akcentují potřebu znalosti a modelovatelnosti svého nástroje, s jejímž naplněním stoupá míra sebedeterminace (srov. např. Hans-Christoph Steiner, 2013). Praxe live data codingu, která se odehrává v takových prostředích a dochází během ní zároveň k tvorbě nástroje, partitury i auditivního výstupu, odpovídá Flusserově představě o kreativě v telematické společnosti ještě navíc i podle způsobu, jakým se v ní komunikuje (viz. pozn. č.49).

<sup>42</sup> Pojem posthistorie u Flussera není prvořadě politický ani nenaznačuje vymizení odehrávání se událostí, je charakterizován primárně svým vztahem k etapě prehistorie a historie. Pojmy zdůrazňují, že prehistorie a posthistorie a tedy i jejich produkty - obrazy - jsou zdánlivě podobné svým odlišením od historie, svým magickým, nelineárním charakterem, od historie se ale prehistorické a posthistorické obrazy liší ze zcela jiných důvodů. Posthistorické vědomí vzniká na základě krize vědomí historického a prostředky vyjádření posthistorického vědomí - aparáty - jsou založeny na lineárním kódu. Prehistorické vědomí se pak k historickému má tím, že ho umožňuje, podobně jako historické k posthistorickému: prehistorie je prostředí obrazů, představ, které jsou předměty historického vysvětlování.

### 4.3 Význam technických obrazů

Význam je dalším aspektem, který odlišuje technické od tradičních obrazů. Technické obrazy znamenají směr, způsob, jak body složit, spíše než body samotné. Tradiční obrazy se snaží převést na povrch význam, který byl předtím nalezen ve světě. Abychom je dešifrovali, ptáme se na předmět zobrazení. Když chceme dešifrovat technické obrazy, ptáme se k čemu a jak ukazují a v jakém programu. To, co je jejich předmětem ve smyslu předmětu tradičních obrazů, je pouhou funkcí směru, způsobu, kterým ukazují. To je společné všem technickým obrazům: významový vektor je obrácen tak, že technické obrazy realitu tvoří, nevypovídají ji. Otázka po ontologickém statutu jejich ať fyzického tak teoretického předmětu ztrácí důležitost do té míry, že se stává nesmyslnou. Za takových podmínek je lidská fantazie uvolněna a vzniká prostor soustředit se na informace samotné jak na úkor uvažování jejich vztahu k fyzické nebo teoretické realitě - díky ztrátě víry v její pochopitelnost, tak na úkor práce s materiálem - díky naprogramovanosti aparátu. Aparát komputuje<sup>43</sup> body do fikčních celků, modelů, jejichž vztah k fyzické realitě je podružným aspektem.

„U fotografie dómu ve Florencii mohu např. říci, že jsem něco podobného už často vídal a že pro mne tento obraz ,téměř nic neznamená‘. A u počítačového obrazu čtyřrozměrné krychle mohu říci, že jsem nic takového neviděl, a že je proto tento obraz pro mne ,významný‘. Nemohu tedy sice rozlišovat mezi zobrazováním a modelováním, mezi redundantními a informativními obrazy však ano. Ostatně jsem totiž neříkal, ,co‘ obrazy znamenají, nýbrž ,nakolik‘ znamenají. Pro technické obrazy je to správný způsob nahlížení” (Flusser, 1985, s.45).

---

<sup>43</sup> Pojem komputovat Flusser používá pro automatizované skládání bodů do plochy aparátem. To je závislé na matematických operacích, na skládání bodů (viz. pozn. č. 36) a je tak praktickou odpovědí na pocit ztracenosti ve světě roztříštěných prvků.

## 4.4 Estetizace životní zkušenosti světa v telematické společnosti

Protože technické obrazy jsou syntetizovány z bodů nezávislých na jakémkoli způsobu dělení, kritérium informativnosti ovládá scénu napříč vědou, uměním nebo technikou (taková identifikace kulturních produktů se v univerzu technických obrazů jeví jako zbytečná). Vše je hodnoceno z estetického hlediska, které je, jak odpovídá první kapitole této práce, aplikace kritéria novosti, zvyklosti, informativnosti.<sup>44</sup> Ontologická a epistemologická hlediska byla znevýznamněna výše, k vysvětlení ztráty smyslu eticko-politických hledisek Flusser dospívá přes průzkum zpětnovazebného fungování mezi technickým obrazem a jeho předmětem, který způsobuje diskurzivní (masmediální) zapojení. V síťovém dialogu politika vymizí (a bude nahrazena uměním), protože už nebude rozdíl mezi aktivním a pasivním, ovládajícím a ovládaným. Odpovídající jazyková forma pro telematickou situaci jsou funkcionální výroky (Flusserův příklad: „existuje pasení mne samého a ovce“, ne „pasu ovce“ nebo „ovce jsou mnou paseny“ (Flusser, 2002, s. 122-124). Na takovou situaci nelze aplikovat stávající politické kategorie. Hospodářský provoz přestane být důležitý se ztrátou statutu hospodářských statků jako žádoucích objektů (lidé budou žádostivi v první řadě informací) a produkce věcí nutných k provozu těla bude obstarána automaticky roboty. Otázka tělesnosti, kterou Flusser jinde

---

<sup>44</sup> V eseji *Criteria-Crisis-Criticism* je nutnost změny kritérií kritiky technických obrazů vysvětlena krizí, ve které se ocitá samo kritické myšlení v situaci, kdy se jeho vlastní produkty (technické obrazy) vymykají principům, ve kterých operuje (viz. také pozn. č. 37). Hodnoty pravdy, dobra a krásy, které jsou předpokladem epistemologických, etických a estetických kritérií tradičního kritického myšlení, jsou při vzniku technických obrazů podřazena záměru programu, pro nějž jsou výchozí jeho specifická kritéria: ty musí být předmětem kritiky. Například ptát se, do jaké míry je fotografie póza, dává smysl jen v rámci jejího záměru, ptát se, do jaké míry je dobrá jen pokud víme k čemu, ptát se, do jaké míry je krásná jen pokud chápeme, k jakému druhu zážitku její recepcí směřuje. Předpoklad kategorizovatelnosti kritérií, který vedl k umělému rozdělení kultury na vědy, politiku a umění, byl vždy podezřelý, u technických obrazů je jeho zbytečnost jen očividnější, protože se stávají hlavním prostředkem vyjádření napříč kulturními sférami a obecně jsou pro ně podstatné výsledky vědy stejně jako druhy estetické motivace vyvolat zážitek (Flusser, 2002, s. 42-51).



reflektuje především popisem různých gest jako specifických pohybů těl a jejich přidružených rekvizit, pro které neexistuje uspokojivé logické vysvětlení a které jsou vyjádřením jedinečného vztahu vědomí ke světu, je zde v kapitole *Scvrkávat* řešena odsunem tělesnosti na samý horizont zájmu. Tělem má být po zjištění, že jeho reakce mají původ v mozku, opovrhováno, jak už předjímají různé kulturní fenomény (Flusser jako pohrdání sexualitou a biologickými rozdíly a degradací těla na hračku interpretuje feministické hnutí, boj za rovnost ras, fenomén hippies nebo kult opalování a nudistické pláže). Rozdíl od dočasného židovsko-křesťanského opovrhování těla jako nádobou hříchu je v tom, že těla již nejsou svodem, jen rušivým elementem při hře s nesubstančními informacemi (Flusser, 2002b, s. 130-131). Tělesnost nevyhnutelně doprovází utrpení jako zakoušení smrti, resp. smrtelnosti, které je synonymem žití: jediná jistota, jak se utrpení vyhnout, je vzít si život a utrpení tedy nemůže ze života zmizet. Vzhledem k vědomí sebe sama jako uzlu mezi vztahy, které jsou konkrétnější než „já“ se ale v telematické společnosti individuální utrpení rozpouští v síti vztahů a mění se tak ve sdílenou lítost. „Já“ totiž existuje jen vůči nějakému Ty – pokud odstraníme konkrétní relace, ve kterých se „Já“ pocituje, zmizí. „Já“ je tedy abstraktním věšákem v síti vztahů (Flusser, 2002b, s. 89). S odkazem na zmínku o funkcionálních výrocích a zrušení rozlišení mezi aktivním a pasivním se dá říci, že utrpení může existovat jen jako nadosobně nežádoucí situace. Pokud je v síti pocíten nějaký druh bolesti, objeví se nutkání přeprogramovat nastavení, které bolest způsobuje. Nejzazší nepřeprogramovatelný fakt smrtelnosti ztrácí na děsivosti s vědomím přetrvání „já“, tedy specifického postavení v konfiguraci kolektivního vědomí, v pamětech, které byly tímto „já“ informovány a skrze ně otištěné do přetrvávajícího kódu komunikace. Přesto - každé vědomí je nešťastné, neschopné ani ve sdílení zapomenout na absurditu smrtelnosti vlastního bytí, navíc přes jejich minimalizaci bude docházet k nutným nehodám - utrpení jako zdroj tvořivosti přetrvá. Podle Flussera bylo zdrojem tvoření vždy utrpení, domnívám se, že se zde zdroj myslí jako nutná podmínka, neboť, jak Flusser říká, jen bezvědomí nezná utrpení a bezvědomí nemůže být tvořivé. Dříve individuální utrpení ale v síťovém dialogu sublimuje do vzájemného soucitu (Flusser, 2002b, s. 133-140). V síťovém dialogu by se totiž orientací lidí na vztahy, ne na rozdíl mezi Já a Ty mělo zrušit aktivní a pasivní, což ruší i rozdíl mezi estetickým vnímáním a tvořením. Důležité zůstane to, co tvorbu i vjem spojuje: syntéza nových informací pro všechny zúčastněné. Navíc materiální paměťové schránky ztrácejí za podmínek telematického přenosu informací (čas a prostor prostupujícího propojení všech pamětí) samy o sobě význam, tvorba se tak nedá jednoduše kvalifikovat podle jejich vzniku.

„...u ‚čisté estetiky‘ odpadá rozlišování mezi aktivním a pasivním, mezi jednáním a trpěním, neboť prožívání je aktivní a vášnivé současně “ (Flusser, 2002b, s. 123).

Nepřítomnost profánního motivu kreativního prožívání v telematické společnosti (po znevážení hodnot pravdy, krásy a dobra jako primárního motivu zbývá jako zobecnitelný motiv informace, která je ovšem spíše než záměrem bezděčným důsledkem dialogického bytí) charakter prožívání univerza technických obrazů připodobňuje charakteru bezúčelné hry, na religiózní rovině charakteru sabatu, bezúčelného slavení. Bezúčelnost slavení je absencí záměru, ovšem ne absencí smyslu, naopak, religiózní smysl bytí jako takového - prožívání Boha v druhém člověku (viz. pozn. 5)- slavení zvyšuje na nejčistší stav bytí osvobozený od politických a hospodářských konotací motivovaného jednání. Nálada sabatu, reminiscence starozákonního sedmého dne, který je vyústěním i skutečným cílem šesti dnů tvoření a má smysl sám v sobě, prodchne v telematické společnosti veškeré dění. Toto naladění sabatu ve splynutí s adorací volné chvíle tak, jak je pojímána v platónském modelu<sup>45</sup>, bude naplněním západní tradice. Jde o splynutí existenciální volné chvíle jako bytí vůči Bohu a esenciální volné chvíle jako centra moudrosti (Flusser, 1985, s. 143). Nezávislý, v sobě ukotvený smysl transcendence je možné chápat jako podstatu religiózního i estetického prožívání,<sup>46</sup> která se v telematické společnosti z času náboženských svátečních dnů a z prostoru uměleckých institucí i platónských akademií provalí do ostatního času a prostoru napříč společností a stane se pro ni určující. Absence záměru rozšířená do celého života je tím, co charakterizuje v předtelematické společnosti pravé umělce a pravé duchovní. Narozdíl od rituálu, který přebírá smysl religiózního slavení (jinak je povrchní), je v umělecké tvorbě dosaženo transcendence výrazem sebe sama.<sup>47</sup> Lidská religiozita bude v praxi telematické společnosti naplněna dialogy sestávajícími z estetických, nemotivovaných výrazů, které budou mít charakter duchovních rituálů. Technické obrazy toto umožňují svým komunikačním

---

<sup>45</sup> „V platónském modelu byla dávána volné chvíli (scholē) hlavní váha: je cílem života, sídlem moudrosti“ (Flusser, 2002, s. 141).

<sup>46</sup> Podobnost estetického a religiózního prožitku spočívající v hrůznosti je zmíněna v první kapitole této práce. Dále se zdá, že v situaci, kdy je nová informace (základ estetického zážitku) syntetizována v dialogu, má v konečném důsledku každý estetický zážitek religiózní rozměr, pokud dialog je způsob bytí v Bohu skrze druhého. Nicméně primárně je estetický zážitek zážitkem nového, religiózní zážitek zážitkem posvátného.

<sup>47</sup> Tak se dá interpretovat esej Gesto kouření dýmky (srov. Roth, 2014).

potenciálem fungovat jako média<sup>48</sup> (zde skutečně prostředkující, ne dezinterpretující) dialogu přímějšího díky oproštění od diskurzivního kulturního dělení (Flusser, 1985, s. 139-148).

## 4.5 Hudební charakter univerza technických obrazů

V závěrečné kapitole Flusser mluví o zrušení rozdílu mezi hudebními a zobrazovacími uměními v telematické společnosti. Technické obrazy jsou nejen syntézou všeho, co je v předtelematické společnosti považováno za vědu, umění nebo techniku, ale i syntézou auditivního a vizuálního. Překračují Schopenhauerovo chápání hudby jako světa vůle a obrazu jako světa představy intelektu (Flusser, 1985, s. 154), neboť i když budou vnímány stejně jako tradiční obrazy skrze viditelný povrch, budou od své sémantické, typicky obrazové dimenze emancipovány. Audio-vizuálním charakterem technických obrazů se tedy nemyslí přeložitelnost vizuálního do auditivního a naopak skrze digitalizovaný kód, ani jejich spojení, ale charakter hudební recepce,

---

<sup>48</sup> Zde se vyjasňuje zdráhavost, se kterou Flusser používá pojem médium. Pojem médium totiž nabývá svého významu až ve stavu, kdy se prostředky vyjádření stanou nezajímavými ve srovnání s obsahem, tedy v univerzu technických obrazů. Do té doby je vhodnější mluvit pouze o materiálu a formě. Flusserův postoj k pojmu médium se může objasnit srovnáním s Wittgensteinovým médiem, jak to činí S. Hubík: podle Wittgensteina má médium dvě funkce. Funkci logického formování a funkci aktualizování struktur Sachverhaltů (věcných stavů) v logické formě záznamem. Je to člověk, kdo vtiskne materiálu budoucího média (hlas, kámen, papír, film, displej, holografické prostředí) logickou formu a následně do takto zformovaného podkladu zaznamená čili zapíše strukturu Sachverhaltu, v níž již přebývají předměty. Flusser vysvětluje povahu média podobně jako Wittgenstein, avšak dává přednost méně určitému výrazu pravidla před výrazem logická forma. Hubík navrhuje jako možné zdůvodnění prostoru, který si Flusser ponechává pro jinou, než logickou povahu pravidel formy média, pochybnost o pojmu logika (s odkazem na P. Feyerabenda, který tvrdí, že neexistuje logika, jen rozdílné logické systémy a Einsteina, který říká, že pravidla musí mít pevný systém, který ale není zobecnitelný a platí jen pro speciální oblast). Flusser podle Hubíka začal tam, kde Wittgenstein skončil: nezkoumal univerzální princip média, ale jednu specifickou aplikaci tohoto principu (Hubík, 2007). Vzhledem k důrazu, který Flusser klade na rozdíl mezi magickým a lineárním uvažováním spočívajícího právě v tom, že lineární uvažování umožňuje logické by se snad dalo dodat, že ve Flusserově výkladu by hledání logických pravidel ve strukturaci média vypadalo spíše jako arbitrární přiřazování. Hlavně ale Flusser neteoretizuje pojem médium v obecnosti, protože smysl, ve kterém ho chápe, je naplněn až s technickými obrazy. Až vlastnosti technických obrazů, jejich emancipace od strategií nutných k vyjádření se v předcházejících materiálech (Wittgensteinem chápaných jako média, např. jazyk), podle Flussera zřejmě skutečně vypovídají o medialitě jako takové.

ve které „informace nesměřují k nějaké dekodifikující schopnosti v příjemci” (Flusser, 1985, s. 153), kterého nabývá recepce technických obrazů. Se způsobem prožívání specifickým v rámci hudebního univerza má ovšem způsob prožívání v univerzu technických obrazů společné ještě něco - metodu komunikace. Jedná se o praxi komorní hudby (podobně i např. jazzu), ve které stejně jako v telematizované obrazové komunikaci zúčastnění hráči<sup>49</sup> zároveň vysílají i přijímají informace a jejich jediným záměrem je syntetizovat z nich novou, sdílenou informaci. Ve společnosti, kde jsou všichni hráči, neexistuje rozdíl mezi tvůrcem a recipientem, vysílatelem a příjemcem informace: každý se podílí na zvyšování informativnosti samoúčelné hry tak, že se zařazením ostatními vyjádřených informací do osobní, specifické paměti vyvstane informace intersubjektivně nová. Paměťové schránky, jak byly zmíněny ve druhé kapitole, tak ztrácí na významu, který je ukotven ve hře. „Je to ‚čistá hra‘, je hrána hráči pro hráče samy, a posluchači jsou zbyteční a rušící. Nikoli přihlížení (teorie), nýbrž hraní (strategie) je její metodou.” (Flusser, 1985, s. 152). Co telematickou komunikaci od komorní hudby odlišuje, je za prvé rozdíl mezi programem a partiturou, kdy partitura vyzývá k improvizacím v předjímaných mezerách, zatímco program je celý takovou mezerou. Za druhé záznamy telematických her (umělé paměti) narozdíl od záznamů komorní hudby na magnetofonových páskách fungují jako paměti schopné aktivně se podílet na dalších dialogích. Za třetí, jak vyplývá z druhého bodu, telematická komunikace neprobíhá lineárně, ale v časové a prostorové simultánnosti - nové informace jsou přijímány zároveň všemi hráči.

---

<sup>49</sup> Mluví se zde o hudbě, jak ji prožívají ti, kteří se sešli čistě za účelem provozování hudby (tedy bez účelu zaznamenávání nebo předvádění), ne jak ji prožívají posluchači. Ke komorní hudbě nebo jazzu by se dal přiřadit formát jam-session, již zmiňovaného live data codingu (viz. pozn.č. 41) nebo tzv. outsider music, která se často přímo definuje odmítáním pasivního publika.

## 5. Závěr

Z první kapitoly vyplývá, že estetické je u Flussera primárně definováno prožitkem, tedy lokalizováno v oblasti individuální psychiky. Čím je pak prožitek intenzivnější, tím jde o estetičtější zkušenost, přičemž intenzita je nepřímo úměrná zvyklosti na estetický objekt. Míra estetičnosti objektů, pokud ji chápeme jako míru potence vyvolat estetický zážitek, pak závisí v první řadě na jejich novosti. Umělecká díla, jak lze podle Flussera zřejmě chápat cokoli, co vyvolá zážitek, tak mají nutně proměnlivou hodnotu. Novost i stáří ovšem jako vlastnosti určující kvalitu estetického objektu samy o sobě neobstojí, minimálně ne v původním slova smyslu (například ocenění kvality novosti v rámci rekonstruovaného starého kontextu by bylo zážitkem ne kvůli tomu, co nového estetický objekt do dané rekonstruované situace přinesl, ale kvůli dosavadní nezvyklosti na starou situaci a tedy její subjektivní novost). Termíny starý a nový zkrátka dávají smysl, jen pokud je chápeme jako vlastnosti odvozené od míry zvyku. Ta je kritériem, podle kterého se dá měřit estetický zážitek a má tak omezenou funkci nástroje. Široký dosah oproti tomu má pojem informace v různých tvarech. Ten (jako pojmenování děje) vystihuje proces vnímání, na jehož základě estetický zážitek vzniká, jak je popsán v druhé kapitole. V procesu in-formace vnímatel kreativně vřazuje do vlastního vědomí nový, nezvyklý obsah, a bytostně se tak mění – je in-formován. In-formace je tak pojem vystihující i důsledek estetického zážitku. Esenciální kvalitu estetického objektu je pak možné nazvat informativností a obsah, který v procesu vnímání předává subjektu, informací. Z takového chápání estetického prožívání plynou (samy o sobě ne zcela originální) závěry, týkající se podřazenosti vlastností formy, materiálu i obsahu estetického objektu jeho funkci (iniciace estetického procesu in-formace) a totožnému jádru vnímání i tvoření informací, které spočívá v kreativní syntéze nových a starých informací. Pokud ovšem dosavadní kulturní podmínky spolu s Flusserelem chápeme jako zastírající takové adekvátní chápání estetického prožívání a jako nepříznivé pro estetické prožívání v praxi a přistoupíme na jeho návrh nastávající změny těchto podmínek, vyplyne optimistický a originální závěr nadcházejícího „zlatého věku“ estetiky. Hlavním Flusserelem argumentem je přenos přístupu, který si žádají technické obrazy (tedy výhradní orientace na estetickou hodnotu

informativnosti) do celkového přístupu ke světu. Ten je podložen postřehy, které vypovídají o podobné modelaci zkušenosti světa podle zkušenosti s kódem vyjádření. Univerzálně sdílený kód vyjádření, kterým se napříč společnostmi stávají technické obrazy, by měl být zárukou sloučení horizontu individuální a kolektivní zkušenosti. Situace je to těžko představitelná už z hlediska kapacity lidské paměti, která má i s neustálým přístupem k umělým i dalším lidským pamětem své limity. I kdyby se člověk mohl orientovat ve světě pomocí modelů s potencií pojmut vysoké množství informací, není zcela jasné, jak by modely mohly pojímat estetické prožívání, jehož specifičnost by u Flussera určovalo specifické postavení v síti vztahů. Stejně těžko představitelné je jaksi samovolné vymizení politických problémů společnosti. Odpovědí by v obou případech mělo být rozpuštění individuálního vědomí ve vědomí vztahů, které má nastat v síťovém dialogu.

## 4. Seznam použité literatury

### Primární zdroje:

- FLUSSER Vilém. *Habit as a True Aesthetic Criterion*, 2002a, s. 51-58, in: Vilém Flusser: Writings, Minnesota: University of Minnesota Press, dostupné z: [http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser\\_Vilem\\_Writings.pdf](http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser_Vilem_Writings.pdf)
- FLUSSER Vilém. *Vamyrotheutis Infernalis: His Art*, 2009, s. 1-6, dostupné z: <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/flusser-vamyrotheutis-infernalis.pdf>
- FLUSSER Vilém. *Do univerza technických obrazů*, Praha: OSVU, 2002b, 160 s. z nj. orig. *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen: European Photography, 1985, přeložil Jiří Fiala.

### Sekundární zdroje:

- FLUSSER Vilém. *Komunikológia*, 2002c, s. 8, Mediálny inštitút v Bratislave
- FLUSSER Vilém. *Za filosofii fotografie*, 2013, 92 s., Praha: Fra, z nj. orig. *Für eine Philosophie der Fotografie*, European Photography, 1983, přeložila Božena Koseková a Josef Kosek.
- FLUSSER Vilém. *Jazyk a skutečnost*, 2005, 178 s., Praha: Triáda, z portugalského orig. *Língua e realidade*. Sao Paulo, Editora Herder 1963, přeložil K. Palek.
- FLUSSER Vilém. *Bezedno: filosofická autobiografie*, 1998, 187 s., Praha: Hynek.
- FLUSSER Vilém. *Criteria-Crisis-Criticism*, 2002d, s. 42-51 in: Vilém Flusser: Writings, Minnesota: University of Minnesota Press, dostupné z: [http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser\\_Vilem\\_Writings.pdf](http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser_Vilem_Writings.pdf)

- FLUSSER Vilém. *On a crisis of our models*, 2002e, s.75-85, in: Vilém Flusser: Writings, Minnesota: University of Minnesota Press, dostupné z: [http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser\\_Vilem\\_Writings.pdf](http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser_Vilem_Writings.pdf)
- FLUSSER Vilém. *On the Theory of Communication*, 2002f, s. 8-20, in: Vilém Flusser: Writings, Minnesota: University of Minnesota Press, dostupné z: [http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser\\_Vilem\\_Writings.pdf](http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser_Vilem_Writings.pdf)
- FLUSSER Vilém. *The Non-Thing*, in: The shape of things: Philosophy of design, Reaktion Books, 1990a, 85-95.s.
- FLUSSER Vilém. *Form and Material*, in: The shape of things: Philosophy of design, Reaktion Books, 1990b, 22-30 s.
- FLUSSER, Vilém, rozhovor, [online], 1998, [publikováno. 2011-13-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=lyfOcAAcoH8>. Kanál uživatele idegeimre0.
- FLUSSER Vilém, rozhovor, 1996, in: Výtvarné umění, čtvrtletník pro současné umění, č. 3, 4, dostupné z: [http://monoskop.org/images/8/86/Flusser\\_Vilem\\_Moc\\_obrazu\\_pp\\_16-60.pdf](http://monoskop.org/images/8/86/Flusser_Vilem_Moc_obrazu_pp_16-60.pdf)
- Oxford Dictionary of English etymology, 1966
- VAUTIER Ben. *Co je novost v umění*, 1967, s. 185-207, in: Slovo, písmo, akce, hlas.

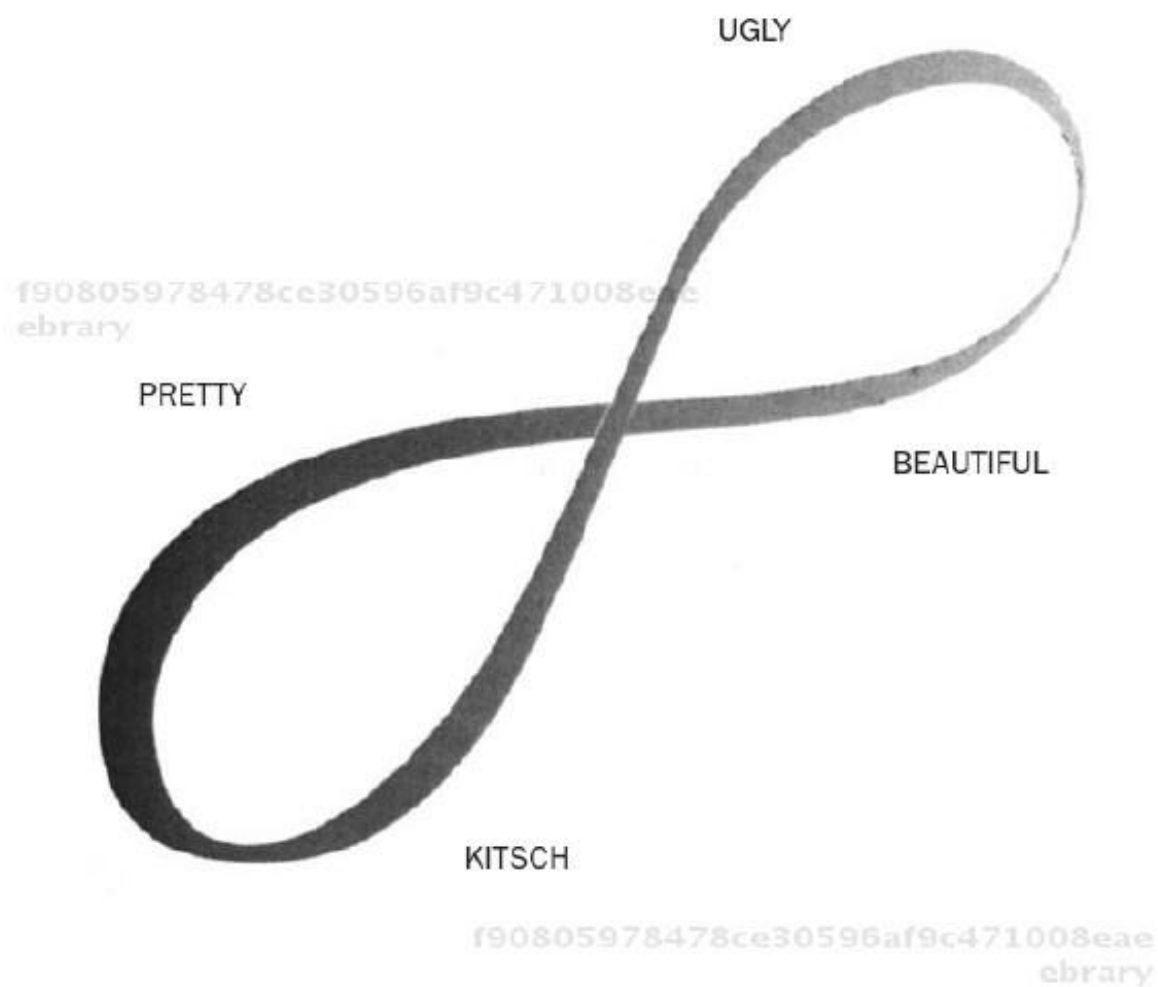
Dostupné z: [http://monoskop.org/images/d/de/Hirsal\\_Josef\\_Groegerova\\_Bohumila\\_eds\\_Slovo\\_pismo\\_akce\\_hlas.pdf](http://monoskop.org/images/d/de/Hirsal_Josef_Groegerova_Bohumila_eds_Slovo_pismo_akce_hlas.pdf)

- KLÜTSCH Christoph. *Information aesthetics and Stuttgart school*, 2012, University of California Press, dostupné z: [https://www.academia.edu/3489174/INFORMATION\\_AESTHETICS\\_AND\\_THE\\_STUTTGART\\_SCHOOL](https://www.academia.edu/3489174/INFORMATION_AESTHETICS_AND_THE_STUTTGART_SCHOOL)
- STEINEROVÁ Jela. *Informačná veda a informačné stratégie*, 2011, in: Zborník Filozofickej Fakulty Univerzity Komenského, dostupné z: [http://www.fphil.uniba.sk/fileadmin/user\\_upload/editors/kkiv/Dokumenty/KaIV-23.pdf](http://www.fphil.uniba.sk/fileadmin/user_upload/editors/kkiv/Dokumenty/KaIV-23.pdf)
- KRTILOVÁ Kateřina. *Filozofie médií a změna paradigmat*, 2007, s. 1-7, dostupné z: <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/filosofie-paradigmat.pdf>
- HUSSERL Edmund. *Karteziánské meditace*. 2. Vydání, Praha: Svoboda-Libertas, 150 s.



- STRÖHL Andreas. *Introduction.*, 2002g, ix-xxxvii, in: Vilém Flusser: Writings, Minnesota: University of Minnesota Press, dostupné z: [http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser\\_Vilem\\_Writings.pdf](http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser_Vilem_Writings.pdf)
- LESSING Gotthald Ephraim. *Láokoón, Stati.: Láokoón neboli o hranicích malířství a poezie.* 1980, s. 335-339. Praha: Odeon.
- GUATARRI Felix. *Postmodern Deadlock and Post-Media Transition*
- WEIBEL Peter. *Post-media condition*, 2012a, dostupné z: <http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>
- HORÁKOVÁ Jana. *Konec dějin nových médií: Softwarová studia*, 2012b, s. 1-22, dostupné z: [http://monoskop.org/images/b/b8/Hor%C3%A1kov%C3%A1,\\_Jana\\_%282011%29\\_-\\_Konec\\_d%C4%B9jin\\_nov%C3%BDch\\_m%C3%A9di%C3%AD.\\_Softwarov%C3%A1\\_1\\_studia\\_%28Czech%29.pdf](http://monoskop.org/images/b/b8/Hor%C3%A1kov%C3%A1,_Jana_%282011%29_-_Konec_d%C4%B9jin_nov%C3%BDch_m%C3%A9di%C3%AD._Softwarov%C3%A1_1_studia_%28Czech%29.pdf)
- STEINER Hans-Christoph. přednáška, 2012c, ART & CODE SYMPOSIUM: Pure Data, dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xb4oPIC1uow&list=WL&index=45>
- ROTH Nancy Anna. *Mira Schendel's Gesture: On Art in Vilém Flusser's Thought*, 2014, nestránkováno, dostupné z: <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/mira-schendels-gesture-on-art-vilem-flussers-thought-mira-schendel>
- HUBÍK Stanislav. *Technický obraz a logická stavba (Bau): Flusser a Wittgenstein*, 2007, s. 1-10, dostupné z: <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/technicky-obraz.pdf>

## 7. Grafická příloha



7.1. Smyčka, ve které se jeví estetické kategorie podle kritéria zvyku.

Dostupné z: [http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser\\_Vilem\\_Writings.pdf](http://monoskop.org/images/a/a7/Flusser_Vilem_Writings.pdf), s. 56

NAPŘAŽENÍ RUKY PROTI SVĚTU		ROZHLÉDNUTÍ SE		VYZDVIŽENÍ PŘEDSTAV Z PLOCHY		SKLÁDÁNÍ BODŮ
-2 MILIONY LET		-40 000 LET (PRVNÍ OBRAZY)		-4 000 LET (PRVNÍ TEXTY)		- 189 LET (PRVNÍ FOTOGRAFIE)

KONKRÉTNÍ PROŽÍVÁNÍ PŘÍRODNÍHO SVĚTA	MANIPULOVÁNÍ PŘEDMĚTŮ	TVORBA OBRAZŮ	PSANÍ	FOTOGRAFOVÁNÍ
4-ROZMĚRNÝ SVĚT	3-ROZMĚRNÝ SVĚT	2-ROZMĚRNÝ SVĚT	1-ROZMĚRNÝ SVĚT	0-ROZMĚRNÝ SVĚT
TĚLO	NÁSTROJE	OBRAZY	TEXTY	TECHNICKÉ OBRAZKY
JEDNÁNÍ	UCHOPOVÁNÍ	PŘEDSTAVOVÁNÍ	VYSVĚTLOVÁNÍ	TECHNO-IMAGINACE
PREHISTORICKÉ VĚDOMÍ		HISTORICKÉ VĚDOMÍ		POSTHISTORICKÉ VĚDOMÍ
UKOTVOVÁNÍ INFORMACÍ DO OBJEKTŮ RUKAMA		OVLÁDÁNÍ STROJŮ, KTERÉ INFORMUJÍ OBJEKTY MECHANICKY		FORMÁLNÍ MANIPULOVÁNÍ INFORMACÍ POMOCÍ UMĚLÝCH INTELIGENCÍ» APARÁTY» SOUČÁSTKY AUTOMATICKÝCH NÁSTROJŮ» INFORMACE OBJEKTŮ
UMĚLCI		TECHNICI		PROGRAMÁTOŘI
UMĚNÍ=ŘEMESLO		UMĚNÍ=TO, CO JE V GHETTECH GALERIÍ		UMĚNÍ=TO, CO JE NOVÉ

## 7.2. Tabulka modelu schématu z kapitoly 4.1 a 3 (vlastní)

